



UNIVERSIDAD  
**AUTÓNOMA**  
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN  
LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA  
REGIÓN DE PUNO, 2023**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR  
PSICOLÓGICO

PRESENTADO POR:  
IAN POOL TORPOCO PAREDES

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

DOCENTE ASESOR:  
DRA. ELIZABETH LIZBEL JURADO ENRIQUEZ  
CÓDIGO ORCID N°0000-0002-1605-1625

CHINCHA, 2023



UNIVERSIDAD  
**AUTÓNOMA  
DE ICA**

### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Decano(a) de la facultad de ciencias de la salud

Universidad Autónoma de Ica.

Presente. -

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarlo(a) e informar que Ian Pool Torpoco Paredes estudiante de la Facultad de ciencias de la salud, del programa Académico de Psicología, ha cumplido con elaborar su:

PLAN DE TESIS

TESIS

TITULADO:

**“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023”**

Por lo tanto, queda expedito para continuar con el desarrollo de la Investigación. Estoy remitiendo, conjuntamente con la presente los anillados de la investigación, con mi firma en señal de conformidad.

Agradezco por anticipado la atención a la presente, aprovecho la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y deferencia personal.

Cordialmente,

Dra. Elizabeth Lizbel Jurado Enriquez

CODIGO ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1605-1625>

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Ian Pool Torpoco Paredes, Identificado con DNI N° 76294353, en mi condición de estudiante del programa de estudios de Psicología, de la facultad de Ciencias de la Salud, en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023", declaro bajo juramento que:

- a. La investigación realizada es de mi autoría.
- b. La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación, por lo que, no se ha cometido plagio, ni autoplagio en su elaboración.
- c. La información presentada en la tesis se ha elaborado respetando las normas de redacción para la citación y referenciación de las fuentes de información consultadas. Así mismo el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con fines de obtención de algún grado académico o título profesional.
- d. Los resultados presentados en el estudio, producto de la recopilación de datos son reales, por lo que, el investigador no ha incurrido ni en la falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
- e. La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad.

Autorizo a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, falsedad de información o adulteración de estos, se proceda según lo indicado por la normatividad vigente de la universidad, asumiendo las consecuencias o sanciones que se deriven de alguna de estas malas conductas.

Chincha Alta, 22 de abril de 2023



TORPOCO PAREDES IAN POOL

DNI N° 76294353

## **DEDICATORIA**

A Gladys, mi madre que me ha formado con buenos valores y hábitos que me ayudaron a seguir adelante en los momentos difíciles y alcanzar mis metas.

A Feliciano, mi abuela que siempre me apoyo y me animo a seguir adelante con mis proyectos.

También a Valentina, mi hermana quien es mi mayor motivación para nunca rendirme y continuar siendo un ejemplo para ella.

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a la universidad, por darme la oportunidad de formarme y alcanzar un objetivo en mi vida, gracias a todas las personas que fueron partícipes de este proceso.

Agradecer a mi familia y amigos, que fueron mi mayor apoyo durante este proceso y mi principal motivador para continuar con mis proyectos.

## RESUMEN

La presente investigación se realizó con el **objetivo** de poder determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. Para **materiales y métodos**, la investigación es de tipo básica, de enfoque cuantitativo, también el método fue hipotético – deductivo, del mismo modo el nivel es descriptivo, así mismo mencionar que el diseño de la investigación es no experimental - correlacional – transaccional. La población estuvo constituida por un total de 500 adolescentes que habitan en el barrio laykakota, de los cuales se trabajó con 217, ellos representan la muestra de estudio. La técnica para ambas variables fue la encuesta, el Instrumento para ambas variables fue el cuestionario; para adicción a los videojuegos fue creado por Chóliz y Marco (2011), contiene 25 preguntas y para la variable agresividad se utilizó el cuestionario Buss y Perry (1992), compuesta por 29 interrogantes. Con relación a las técnicas de análisis e interpretación de datos se utilizó la estadística descriptiva y la inferencial por medio de la correlación Rho de Spearman. Los **resultados** demuestran que, el 53.0% tienen una adicción a los videojuegos en un nivel moderado, el 39.2% leve, el 5.5% normal y el 2.3% crónica y también el 50.7% se ubican en el nivel regular de agresividad, el 28.6% alto y el 20.7% bajo. Se **concluye** que, existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. Además, se evidencia que, existe correlación positiva moderada (0.499) y la significancia es 0.000, siendo menor a 0.05.

**Palabras clave:** Abstinencia, adicción a los videojuegos, agresividad en los adolescentes, ira y hostilidad.

## ABSTRACT

The present research was conducted with the objective of being able to determine the relationship between video game addiction and aggressiveness in adolescents in the Laykakota neighborhood of the Puno region, 2023. The methodology belongs to the basic research type, quantitative approach, also the method was hypothetical - deductive, likewise the level is descriptive, likewise mention that the research design is non-experimental - correlational - transactional. The population consisted of a total of 500 adolescents living in the Laykakota neighborhood, of whom 217 were worked with, representing the study sample. The technique for both variables was the survey, the instrument for both variables was the questionnaire; for video game addiction it was created by Chóliz and Marco (2011), it contains 25 questions and for the aggressiveness variable the Buss and Perry (1992) questionnaire was used, composed of 29 questions. Regarding data analysis and interpretation techniques, descriptive and inferential statistics were used by means of Spearman's Rho correlation. The results show that 53.0% have a moderate level of video game addiction, 39.2% mild, 5.5% normal and 2.3% chronic and also 50.7% have a regular level of aggressiveness, 28.6% high and 20.7% low. It is concluded that there is a direct and significant relationship between addiction to video games and aggressiveness in adolescents from the Laykakota neighborhood of the Puno region, 2023. In addition, it is evident that there is a moderate positive influence (0.499) and the significance is 0.000, being less than 0.05.

**Key words:** Abstinence, video game addiction, adolescent aggression, anger and hostility.

# ÍNDICE

Pág.

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>x</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS .....</b>	<b>xii</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>14</b>
<b>II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>16</b>
2.1. Descripción de problema .....	16
2.2. Pregunta de investigación general.....	19
2.3. Preguntas de investigación específicas .....	19
2.4. Justificación e importancia .....	20
2.4.1. Justificación.....	20
2.4.2. Importancia .....	21
2.5. Objetivo general.....	19
2.6. Objetivos específicos.....	20
2.7. Alcance y limitaciones .....	22
<b>III. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>23</b>
3.1. Antecedentes.....	23
3.2. Bases Teóricas .....	28
3.3. Marco conceptual.....	35
<b>IV. METODOLÓGICA .....</b>	<b>36</b>
4.1. Tipo y nivel de investigación. ....	36
4.2. Diseño de Investigación .....	36
4.3. Hipótesis general y específicas.....	37
2.4.1. Hipótesis general.....	37
2.4.2. Hipótesis específicos .....	37
4.4. Identificación de variables.....	38
4.5. Operacionalización de variables.....	40
4.6. Población – Muestra .....	42
4.6.1. Población.....	42
4.6.2. Muestra .....	42



4.6.3. Muestreo .....	43
4.7. Técnicas e Instrumentos de recolección de información .....	44
4.7.1. Técnica .....	44
4.7.2. Instrumento.....	44
4.8. Técnicas de análisis e interpretación de datos.....	47
<b>V. RESULTADOS.....</b>	<b>49</b>
5.1. Presentación de Resultados .....	49
5.2. Interpretación de Resultados.....	64
<b>VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>68</b>
6.1. Análisis inferencial .....	68
6.2. Prueba de normalidad.....	68
6.3. Prueba de hipótesis.....	69
6.3.1. Hipótesis general.....	69
6.3.2. Hipótesis específica 1 .....	70
6.3.3. Hipótesis específica 2 .....	71
6.3.4. Hipótesis específica 3 .....	71
6.3.5. Hipótesis específica 4 .....	72
<b>VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>74</b>
7.1. Comparación de resultados .....	74
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>79</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>80</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>81</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>86</b>

**Anexo 1: Matriz de consistencia**

**Anexo 2: Instrumentos de medición**

**Anexo 3: Ficha de Validación Juicio de Expertos**

**Anexo 4: Base de datos**

**Anexo 5: Evidencia fotográfica**

**Anexo 6: Informe de Turnitin al 28% de similitud**

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable 1. Adicción a los videojuegos .....	40
Tabla 2 Variable 2. Agresividad.....	41
Tabla 3 Nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	49
Tabla 4 Nivel de abstinencia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	50
Tabla 5 Nivel de abuso y tolerancia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	51
Tabla 6 Nivel de problemas asociados a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.....	52
Tabla 7 Nivel de dificultad de control en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	53
Tabla 8 Nivel de agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.....	54
Tabla 9 Nivel de agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	55
Tabla 10 Nivel de agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	56
Tabla 11 Nivel de ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	57
Tabla 12 Nivel de hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.....	58
Tabla 13 Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. ....	59

Tabla 14 Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.....	60
Tabla 15 Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.....	61
Tabla 16 Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la Ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. ....	62
Tabla 17 Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. ....	63
Tabla 18 Prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov .....	68
Tabla 19 Correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad.....	69
Tabla 20 Correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física .	70
Tabla 21 Correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal	71
Tabla 22 Correlación entre la adicción a los videojuegos y la ira.....	72
Tabla 23 Correlación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad.....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	49
Figura 2. Nivel de abstinencia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	50
Figura 3. Nivel de abuso y tolerancia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	51
Figura 4. Nivel de problemas asociados a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	52
Figura 5. Nivel de dificultad de control en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	53
Figura 6. Nivel de agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	54
Figura 7. Nivel de agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	55
Figura 8. Nivel de agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	56
Figura 9. Nivel de ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	57
Figura 10. Nivel de hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	58
Figura 11. Adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	59
Figura 12. Adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023 .....	60

Figura 13. Adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. ....	61
Figura 14. Adicción a los videojuegos y la Ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. ....	62
Figura 15. Adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. ....	63

## I. INTRODUCCIÓN

Personas de todas las edades, especialmente los más jóvenes, pero también los mayores, juegan cada vez más a videojuegos. Los videojuegos se han convertido en bienes culturales ampliamente accesibles desde que empezaron a ganar popularidad entre la población general a principios de los años setenta. El gran aumento de la popularidad de los videojuegos también ha provocado que algunos jugadores, sobre todo hombres, hagan un uso incontrolado de este medio, lo que puede conducir a la adicción (Merma, 2020).

Según la psicología, la principal distinción entre agresividad y violencia es que la primera es un componente natural e intrínseco al ser humano, mientras que la segunda es una respuesta innata a la mayoría de las especies animales y está ligada a su capacidad de supervivencia. Tanto un alto grado de intencionalidad como un componente de aprendizaje social son componentes de la conducta violenta, que implica un comportamiento cruel y socialmente dañino. El término "agresividad en la infancia" se refiere a un conjunto de patrones de comportamiento que pueden presentarse de diversas formas, desde manifestaciones verbales y gestuales hasta violencia física real. La percepción común del comportamiento agresivo incluye connotaciones de desprecio, ofensa y provocación (Apai Orientación psicológica, 2023).

En el apartado **I** que es la introducción, se da a conocer una pequeña introducción con relación a la investigación que se trabajará, presentado su importancia de cada variable.

También en el apartado **II** se presenta el planteamiento del problema, la descripción de problema, también se presenta el objetivo general y específicos, del mismo modo la justificación e importancia.

Del mismo modo en el apartado **III** se presenta al marco teórico, dentro de los, se presenta a los antecedentes y a las bases teóricas y al marco conceptual.

En el apartado **IV** se presenta la metodología, dentro de este, están el tipo de investigación, el diseño de investigación, la hipótesis general y específicas, las variables, la operacionalización de variables, la población y muestra, las técnicas e

Instrumentos de recolección de información y las técnicas de análisis e interpretación de datos

En el apartado **V** se presenta los resultados, en el apartado vi el análisis de los resultados.

Finalmente, en el apartado **VII** se presenta la discusión de los resultados.

El autor.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1. Descripción de problema

La adicción a los videojuegos es muy dañina para la salud mental, ya que es una adicción y lo excesivo siempre es dañino, muchas veces los adolescentes juegan los juegos que son de terror, estos incitan a que la agresividad pueda ser mayor. La familia, mediante los padres, debe intervenir en el comportamiento de los adolescentes adictos.

En Ecuador Pilla (2018) en su investigación realizada en el Colegio Nacional Miguel Ángel Casares y colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz, se encontró que el 62 por ciento de las personas no son conscientes de que jugar juegos virtuales ha perjudicado su rendimiento académico. Del mismo modo Catota (2019) en la provincia Cotopaxi. Los videojuegos se utilizan a menudo durante periodos de tiempo que antes se reservaban a actividades constructivas por parte de los adolescentes, que recurren a ellos en busca de consuelo cuando sus notas se resienten o bajan.

Los adolescentes en la actualidad en Ecuador, al querer tener un rango o un nivel alto frente algunos videojuegos son capaces de desencadenar comportamientos agresivos, estos mismos adolescentes presentan una agresividad muy alto y peligroso en un 14,4 por ciento (Millan, 2022).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) la violencia cometida por niños, adolescentes y hombres jóvenes de entre 10 y 29 años fuera del hogar se denomina agresión. Puede tratarse de intimidación, altercados físicos, acoso y agresiones sexuales entre adolescentes, violencia en el noviazgo, así como agresiones derivadas de la violencia entre compañeros o bandas. En todo el mundo, 200.000 homicidios cometidos por jóvenes de entre 10 y 29 años representan el 43 por ciento del total de homicidios cada año. El 83 por ciento de las víctimas son varones, y es la cuarta causa de muerte más frecuente entre las personas de 10 a 29 años.



Cuando las lesiones no son mortales, la violencia adolescente tiene efectos negativos, a menudo de por vida, en la capacidad de la persona para funcionar física, psicológica y socialmente. Mientras que un patrón de conducta marcado por la falta de control sobre el videojuego se conoce como adicción a los videojuegos. La incapacidad para anteponer otras actividades al juego y priorizar las responsabilidades cotidianas por encima de él es un indicio de esta falta de control.

En el contexto nacional, según el Ministerio de Salud (2021) en un 50 por ciento se han incrementado las agresiones y los trastornos clínicos en los niños, niñas y adolescentes, así como las conductas violentas intrafamiliares, en comparación con años anteriores. La investigación ha identificado que, durante la pandemia, el 60,3 por ciento de niños de 6 a 11 años, el 44.4 por ciento en edades de 1.5 a 5 años y el 59,3 por ciento de los adolescentes declararon haber sido maltratados físicamente por sus cuidadores. Del mismo modo, el 40,7 por ciento de los adolescentes declararon haber sido maltratados psicológicamente por sus cuidadores, el 34 por ciento de niños de 6 a 11 años y el 25 por ciento en menores de 1.5 a 5 años.

Con relación a la adicción de los videojuegos, Los niños pasan mucho tiempo delante de ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes, pero estas plataformas digitales también están cambiando su forma de ocuparse. También para jugar utilizan las consolas de Nintendo Wii, Nintendo Switch, PlayStation, con mayor frecuencia que antes de la pandemia.

Por su parte, Sáenz y Silva (2022) menciona que, en los adolescentes de Cajamarca, el nivel de dependencia a los videojuegos es alto con 48 por ciento. Para, Chingay y Herrera (2021) los adolescentes de Chota, hacen el uso de videojuegos más frecuente entre los estudiantes de tres días a la semana, representada por el 29 por ciento. También Reynalte (2021) en estudiantes de Lima Metropolitana, el 22,3 por ciento mostraba una grave adicción a los videojuegos. Del mismo modo, Artezano (2020) en los adolescentes de Huancayo, en un 28,8 por ciento la incidencia de

adicción a los videojuegos es alta en los adolescentes, de ellos 19,7 por ciento son menores de 12 a 13 años; 37,4 por ciento son varones.

Las principales manifestaciones externas del comportamiento agresivo en los adolescentes son gritar y pegar, y que los adolescentes tienen tendencia a aislarse de sus familias para dar a sus amigos un papel más importante en sus vidas, lo que les hace más susceptibles al desarrollo de comportamientos de riesgo. También afirma que los adolescentes tienen tendencia a aislarse de sus compañeros teniendo un nivel de agresividad alto en un 43 por ciento (Sáenz y Silva, 2022).

En el contexto local, Merma (2020) investigó en los adolescentes de Puno, donde el 77,8 por ciento de los estudiantes juegan videojuegos 1 a 2 veces por semana. También Condori y Mamani (2022) investigó en adolescentes de Juliaca el 0.8 por ciento en un nivel alto de adicción a los videojuegos, como también su agresividad es alto en un 0.8 por ciento.

En el barrio Laykakota de la ciudad de Puno, las cabinas de internet a partir de las 4 pm, empiezan a llenarse. Hay adolescentes que ingresan en grupos, a veces estos se amanecen jugando, cabe mencionar que a las amanecidas les llaman como “veladas”, estos mismos jóvenes en otros días se encuentran en las discotecas y después de haber bebido a veces hay agresiones entre ellos o con otro grupo de adolescentes. A partir de ahí se planteó investigar estas dos variables.

Así mismo, cabe precisar que estos jóvenes no solo utilizan agresiones físicas como puñetes, patadas, etc. sino también agresiones verbales como insultos, y las agresiones psicológicas cuando un adolescente pierde el videojuego.

De continuar con esta situación, estos adolescentes pueden llegar hasta asesinatos y acercarse más a la delincuencia, drogadicción, por eso es urgente una intervención para prevenir esas situaciones.

## **2.2. Pregunta de investigación general**

¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?

## **2.3. Preguntas de investigación específicas**

### **P.E.1:**

¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?

### **P.E.2:**

¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?

### **P.E.3:**

¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?

### **P.E.4:**

¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?

## **2.4. Objetivo general**

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

## **2.5. Objetivos específicos**

### **O.E.1:**

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### **O.E.2:**

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### **O.E.3:**

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### **O.E.4:**

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

## **2.6. Justificación e importancia**

### **2.6.1. Justificación.**

La investigación se realiza porque se considera muy importante y se justifica en estos aspectos:

#### **Justificación teórica**

Se justifica porque en la investigación se consideró información reciente, profundizando la información para las dos variables y sus respectivas dimensiones, así mismo después de todo este proceso, como investigador se dejó un concepto científico contrastando con otros autores que se cita. Utilizando la teoría psicoanalítica.

### **Justificación práctica**

En este aspecto, se justifica porque se tuvo contacto directo con los adolescentes al momento de ejecutar la investigación, como futuro psicólogo puse en práctica lo aprendido y conversaremos adecuadamente con los adolescentes previo a la aplicación del instrumento. El aporte se da una vez que se presente los resultados en la tesis y esta sea publicada, entonces, las instituciones afines a estos problemas, para que realicen capacitaciones, etc.

### **Justificación metodológica**

Es este aspecto, se justifica porque los instrumentos que se utilizó fueron instrumentos validados y que tengan confiabilidad, pero en esta investigación, volvimos a darle validez y confiabilidad.

### **Justificación social**

Con esta investigación se beneficiaron los adolescentes de barrio Laykakota, así mismo la población y vecinos del mencionado barrio, ya que esta investigación sirve para concientizar y alertar a las autoridades de la ciudad para que tomen cartas en el asunto. Es por esta razón que se justifica socialmente, es decir con la sociedad.

### **Justificación psicológica**

En este aspecto, la investigación se justifica, ya que después de publicarse los resultados, podremos brindar recomendaciones oportunas, para que las instituciones a las que le corresponde puedan brindar orientación, capacitación, etc.

#### **2.6.2. Importancia**

Los resultados de la presente tesis, permitieron determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la ciudad de Puno, en el año 2023, ya que este tema es muy importante, porque en estos últimos días el Bullying y la

agresividad es cada vez es más complejo y perjudicial para un adolescente, así mismo, cada vez hay más jóvenes que se dedican a jugar videojuegos en cabinas de internet y en su misma casa.

Este estudio contribuirá a tener una perspectiva más cercana respecto al conocimiento sobre la adicción a los video juegos y también respecto a la agresividad, la cual entendemos que es un tema muy importante en abordar, así mismo ser una fuente de gran información para la realización y estudio de posteriores investigaciones, artículos científicos, entre otros, teniendo en cuenta que información de estos temas es muy limitado, por lo tanto los resultados de esta investigación son de mucha ayuda para futuras investigación, ya sea como una forma de motivación o como fuente de consulta.

## **2.7. Alcance y limitaciones**

La investigación tuvo un alcance a nivel de todo el distrito de Puno, ya que las características de los investigados son parecidas, la limitación fue encontrar a los adolescentes en las cabinas de internet, donde los dueños de las tiendas se sintieron incomodas, ya que no querían que se les tome fotos.

### III. MARCO TEÓRICO

#### 3.1. Antecedentes

##### Internacionales

Millan (2022) en la tesis con el título de: “La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de Ecuador”. El estudio utilizó una muestra de 222 estudiantes y una metodología cuantitativa, correlacional y transversal. Según los resultados, los niveles medios de agresividad son más prevalentes en los adolescentes que los niveles bajos de agresividad (33,3 por ciento), y se encontraron niveles bajos de adicción a los videojuegos (95,5 por ciento). En conclusión, se comprobó que los niveles de agresividad y los niveles de adicción a los videojuegos están significativamente correlacionados ( $p < 0,01$ ).

Reyes (2020) en la tesis: “Agresividad y autoestima en jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito”. El estudio es cuantitativo, no experimental, correlacional, de corte transversal, con una muestra no probabilística de 120 participantes. Los resultados muestran una mayor prevalencia del nivel de agresividad bajo, en relación al nivel de autoestima, más de dos tercios de los participantes se encuentran con un nivel de autoestima elevada en un 58,3 por ciento. Se concluye que el nivel de significancia ( $p$ ) obtenido fue de 0,000 y no superara el valor esperado (0,05), por lo tanto, existe una relación significativa.

Catota (2019) presento la tesis con el siguiente título: “Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de 8vo año de la Unidad Educativa Victoria Vascones Cuvi del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi”. En la metodología se aplica enfoques cualitativos y cuantitativos. La población fue conformada por 60 estudiantes, 60 padres de familia y 12 docentes. En los resultados, se puede afirmar que los videojuegos si incide en el rendimiento académico de los estudiantes, también la  $\chi^2$  es 44.218 siendo mayor que la  $X^2_t = 7,8147$ , por lo tanto, concluye que, los videojuegos si inciden en el rendimiento académico.

Pilla (2018) el presente trabajo de investigación se detalla con el nombre: “El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colegio Nacional Miguel Ángel Casares y colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018”. Para ello, el tema de estudio fue considerado como una investigación de tipo exploratorio; además, la modalidad fue de campo y bibliográfica-documental; la muestra con la que se trabajó fue de 217 estudiantes. Los resultados arrojaron que el 96 por ciento de los estudiantes de secundaria juegan diferentes tipos de videojuegos, siendo los géneros más populares los de acción, aventura y deportes, Es decir se acepta la H1, donde los videojuegos inciden en el rendimiento en su estudio del estudiante. En conclusión, se encontró que el 62 por ciento de las personas no son conscientes de que jugar juegos virtuales ha perjudicado su rendimiento académico.

Mora et al (2022) en la investigación denominada: “Gaming habits and symptoms of video game addiction in Spanish adolescents”. Tuvo como tiene como objetivo explorar los hábitos de uso de videojuegos y la sintomatología del trastorno por uso de videojuegos. Los resultados mostraron que el 13,5% presentaba síntomas de juego problemático y el 3,3% una posible adicción a los videojuegos. Se concluye que, existe una relación entre los hábitos de juego y la presencia de síntomas de adicción.

Gómez et al (2020) en la investigación denominada: “El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes”. Los resultados muestran que, los adolescentes dedican una media de 47,23 minutos al día a jugar a videojuegos, menos entre semana que en fin de semana. Además, los jugadores frecuentes, moderados y muchos de los ocasionales obtienen buenos resultados académicos, mientras que les ocurre lo contrario a los jugadores intensivos. Muchos de los jugadores ocasionales obtienen buen rendimiento, por lo que la dedicación de un tiempo moderado a los videojuegos no parece afectar al rendimiento académico.



## Nacionales

Sáenz y Silva (2022) en la tesis: “Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una I.E. pública de la ciudad de Cajamarca – 2021”. La metodología es básica, cuantitativa, descriptiva correlacional y transversal por naturaleza. Los principales resultados indican un alto nivel de agresividad (43 por ciento), así como un alto nivel de dependencia de los videojuegos (48 por ciento). Concluye que, la hipótesis del investigador, que plantea que existe una asociación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca, es aceptada, según la conclusión del estudio ( $r = .871$ ).

Quintana y Miguel (2021) en la tesis: “Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de Psicología de una Universidad de Lima Norte, 2020”. La metodología utilizada es el diseño transversal del estudio, de enfoque cuantitativo. La muestra estaba formada por 113 adolescentes. Los resultados mostraron una conexión débil pero significativa ( $T = .24$ ;  $p < 0.05$ ); además, el 53,1 por ciento de los participantes declararon tener nivel bajo o ninguna adicción a los videojuegos, y el 73,5 por ciento declararon tener nivel muy bajo o ninguna conducta agresiva. Esto lleva a la conclusión de que las dos variables objeto de estudio tienen una relación directa y positiva.

Matos (2021) la investigación está titulada con nombre: “Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021”. La metodología de la investigación fue básica, de carácter correlacional y de diseño transversal; el método fue la encuesta; el instrumento fue un cuestionario para ambas variables; y la muestra estuvo conformada por noventa y uno estudiantes de una población de 219 personas. En los resultados se encontró que el vínculo es débil ( $r = 0,186$ ), y que el 72,53 por ciento de los estudiantes que participaron en la encuesta reportaron usar videojuegos en niveles bajos, frente al 2,20 por ciento que reportaron usarlos en niveles altos. En conclusión, el principal hallazgo tras evaluar los datos y contrastar las

hipótesis fue que no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de 3er grado durante las pandemias en la IE Fe y Alegría 37 ( $p = 0,077$ ).

Reynalte (2021) presentó el trabajo de investigación que se titula: “Adicción a videojuegos y bienestar Psicológico en Estudiantes de Universidades de Lima Metropolitana, 2020”. La metodología fue descriptivo-correlacional y no experimental. La muestra estuvo conformada por 448 estudiantes universitarios, de ambos sexos, entre 18 y 30 años, que asisten a universidades privadas y públicas. La Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) y la Escala de Bienestar Psicológico para Adultos fueron los instrumentos empleados en este estudio (BIEPS-A). Según los resultados, existe una correlación negativa fuerte y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y el bienestar psicológico entre los estudiantes universitarios ( $r = -0,709$ ,  $p 0,01$ ). Sólo el 29,7 por ciento de los estudiantes tenía un buen grado de bienestar psicológico, mientras que un total del 22,3 por ciento mostraba una grave adicción a los videojuegos. En conclusión, se descubrió que existen relaciones fuertes e inversas entre la adicción a los videojuegos y los aspectos de bienestar psicológico de conexión social, aceptación/control de las circunstancias, autonomía y proyectos.

Guevara (2020) en la tesis: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E. Algarrobos, Pimentel”. Se utilizó una metodología correlacional y participaron 49 alumnos. Los resultados indican que el 57 por ciento de los alumnos tienen niveles muy bajos de agresividad, mientras que el 55 por ciento de los alumnos utilizan los videojuegos a un nivel normal. De los resultados puede concluirse que existe una correlación entre las variables examinadas en la población de la muestra, como indica el coeficiente de correlación de Pearson de 0,777.

Artezano (2020) en la tesis: “Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018”. Se aplicó el método científico y se realizó un estudio descriptivo transversal con un enfoque cuantitativo

y un diseño descriptivo directo sobre una población de 2.928 adolescentes, de los que 340 constituyeron la muestra. Los resultados indican que el 28,8 por ciento de los casos de adicción a los videojuegos son de nivel alto o graves y que el 45 por ciento de los casos son de nivel bajo o leves. Conclusiones: La adicción a los videojuegos es un problema frecuente entre los escolares adolescentes.

Faya y González (2020) en la tesis: “Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo”. La metodología es de tipo correlacional en una muestra conformada por 347 alumnos. Los resultados muestran que, el 66.0 por ciento tienen moderado adicción a los videojuegos y la agresividad es de nivel medio en un 46.4 por ciento. En la conclusión, se estableció que existe una asociación moderada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, es decir, cuanto mayor sea la adicción, más agresivos serán los adolescentes.

Mateo (2019) La investigación esta titulada con: el nombre: “Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019”. La metodología de la investigación utiliza un tipo de estudio cuantitativo, no experimental y descriptivo. Se cuenta con 75 estudiantes del primer grado de secundaria de la misma institución estudiado. Se utilizó el instrumento sobre patrones de uso de videojuegos para recoger los datos durante el mes de marzo en el mismo año del estudio. Se realizó el análisis estadístico descriptivo de la variable de estudio visualizada en tablas, figuras y expresada en frecuencias y porcentajes para la base de datos que elaboramos en el programa SPSS versión 25 previo control de la información recolectada. En cuanto a los resultados: Utilizan los videojuegos en una medida relativamente modesta (79,17 por ciento). En conclusión, el 100 por ciento de los alumnos tienen niveles bajos en cada categoría.

## **LOCAL**

Condori y Mamani (2022) en la tesis: “Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la I.E. Industrial Simón Bolívar, Juliaca –

2021”. La metodología utilizada fue un diseño correlacional descriptivo no experimental y es de tipo transversal aplicado. La muestra estuvo compuesta por 121 estudiantes. Los resultados revelaron que el 52,1 por ciento se encuentra en un nivel medio de agresividad y el 73,6 por ciento en un nivel bajo de adicción a los videojuegos. Conclusiones: La relación es significativa, como lo demuestra el valor p de 0,000; además, la correlación Rho de Spearman fue de 0,322, que es sólo positiva baja.

Merma (2020) el título de este estudio es: “Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos – Puno, 2020”. En la metodología se utilizó el método de la encuesta como método de investigación y el cuestionario como instrumento. La muestra del estudio estuvo conformada por 124 estudiantes. Se analizó el tiempo que los estudiantes dedican a la semana a los juegos en línea y si separan ese tiempo del tiempo de estudio.

Los resultados revelaron lo siguiente: El 77,8 por ciento de los estudiantes que juegan de una a dos veces por semana dijeron que siempre mantienen su tiempo de juego y de estudio separados. De los que juegan de tres a cuatro veces por semana, el 11,1 por ciento dijo que siempre separa su tiempo de juego y de estudio. De los que juegan todos los días, el 11,1 por ciento afirma que siempre mantiene separados el tiempo de juego y el de estudio. La conclusión de la fórmula chi-cuadrado revela que el grado de significación es de 0,002, lo que indica que existe un impacto considerable de los juegos en línea en el rendimiento académico de los estudiantes.

## **3.2. Bases Teóricas**

### **3.2.1. Adicción a los videojuegos**

#### **3.2.1.1. Definición**

Se presenta a Zyda (2005) que menciona que “El videojuego es un programa informático que permite simular acontecimientos y está

diseñado para divertir o entretener. Lo juegan uno o varios jugadores en conjunción con un dispositivo electrónico” (p.30).

En la mayoría de los casos, los videojuegos utilizan otros métodos además del visual para dar interacción al jugador. La utilización de herramientas de reproducción de sonido, como altavoces y auriculares, es prácticamente universal. “Otro tipo de estimulación se lleva a cabo mediante dispositivos extraños, como la vibración de los mandos o el parpadeo de luces al ritmo de la imagen” (Catota, 2019, p. 22).

El videojuego, según los diferentes estudios, cumple un rol esencial en el desarrollo del ser humano, especialmente para el adolescente que según Vara (2018) Favorece el control de “las emociones, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, la atención, el establecimiento y fortalecimiento de vínculos sociales con familiares y amigos, y las relaciones sociales en general. También favorece la regulación de las emociones” (pp. 27-28)

Choliz (2011) menciona que, “favorece la integración de experiencias, fomenta las habilidades sociales, es un método extraordinario de entrenamiento para hacer frente a la frustración y permite, virtualmente, comportamientos que son difíciles de llevar a cabo en la vida real” (p. 42).

Viñas (2009) menciona que jugar videojuegos tiene una serie de ventajas, pero su uso excesivo dificulta el correcto desarrollo de los usuarios. Cuando el tiempo dedicado a Internet y a los videojuegos perturbe el normal desarrollo de las actividades de los usuarios, generando cambios en su estado mental, cansancio y reducción del tiempo dedicado a sus tareas académicas y actividades de ocio.

Toda adicción no es buena, más aún todavía los videojuegos que contienen agresiones, estos impulsan a que un adolescente pueda ser más agresivo. Por lo tanto, los videojuegos que se interactúan con

otros adolescentes de manera presencial o virtual, no permiten a que el adolescente desarrolle de manera correcta su comportamiento.

### **3.2.1.2. Teorías**

Para Cholíiz (2011) Se conoce como ludopatía, que describe la adicción a los videojuegos como un comportamiento impulsivo sin necesidad de ningún estimulante de origen químico.

También para Condori y Mamani (2022) según la teoría de los trastornos de la personalidad, la adicción depende de la personalidad del individuo, que se caracteriza por una patología de tipo normal con patrones de trastornos. La teoría psicoanalítica de la adicción afirma que la adicción es un estado de la persona más que una enfermedad.

### **3.2.1.3. Dimensiones**

Se utilizará las dimensiones establecidas por Cholíiz y Marco (2011).

#### **D.1: Abstinencia**

Según Artezano (2020) se describe como resultado del cese del consumo de videojuegos y se manifiesta como malestar. Sus principales indicadores son los estados de ánimo disfóricos. “Es uno de los síntomas más cruciales en la aparición de la dependencia y también cumple la función de escape o evitación del malestar.” (p. 34).

#### **D.2: Abuso y tolerancia**

Refleja uno de los rasgos más importantes del trastorno de dependencia, que es la necesidad de consumir cada vez más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio o, dicho de otro modo, la sensación de estar insatisfecho a pesar de realizar las mismas actividades (o jugar a los mismos videojuegos) que inicialmente dieron lugar a la satisfacción. En otras palabras, refleja la

realidad de que cada vez es necesario consumir más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio (Rivero, 2016).

### **D.3: Problemas asociados a los videojuegos**

Se refiere sobre todo a las repercusiones que se derivan del deseo excesivo de jugar en línea; estas repercusiones tienen que ver principalmente con los lazos familiares de los niños y adolescentes, así como con los entornos en los que viven. Debido a ello, los niños y adolescentes son más propensos a mentir con frecuencia, discutir con sus padres y discutir con sus amigos porque pasan demasiado tiempo jugando a videojuegos o en sus ordenadores personales. También provoca una pérdida de horas de sueño o todo lo contrario, lo que puede causar una dificultad excesiva para conciliar el sueño. Además, cambia los patrones de comportamiento (Rivero, 2016).

### **D.3: Dificultad de control**

Para Artezano (2020) “Dado que no hay forma de dejar de jugar a los videojuegos una vez que se participa en uno, los factores fisiopatológicos son los principales culpables del deseo conflictivo de la persona de dejar de jugar o seguir jugando” (p. 35).

## **3.2.2. Agresividad**

### **3.2.2.1. Definición**

Según Acero (2020) los momentos agresivos se observan con frecuencia en las instituciones educativas y en las calles, etc., cuando una persona responde o incluso levanta la voz con vehemencia; esto ya indica un estado colérico. Sin embargo, en otros casos menos atroces, se produce lo que se conoce como agresión instrumental, en la que el agresor analiza sus objetivos para conducir al agredido hacia lo que él espera.

Para Sucasaire (2017) la agresividad es un estado emocional caracterizado por sentimientos de odio y el deseo de herir a otra

persona, animal u objeto inanimado. La agresividad es cualquier conducta destinada a causar daño corporal o mental a otra persona. La agresión es un componente del comportamiento natural que se activa en respuesta a demandas importantes que defienden la vida del individuo y de la especie sin que sea necesaria la muerte del adversario.

Asimismo, Marsellach (2006) la agresión se produce cuando se daña a alguien o algo; la acción agresiva puede ser física, verbal o psicológica. Por lo general, la agresión se manifiesta directamente en forma de acto (como patadas y empujones) o indirectamente o desplazada.

La agresividad es un acto que se debe rechazar, venga de donde venga, ya que este permite hacer daño físicamente, verbalmente, psicológicamente a una persona. En este aspecto es donde los psicólogos deben intervenir con programas educativos desde los hogares y en las instituciones educativas.

### **3.2.2.2. Teorías**

La teoría que se trabajo fue la psicoanalítica que es tratada a profundidad por Freud.

Según Palomero y Rosario (2012) es una condición interna que determina la conducta que es producida por los impulsos fundamentales de los rasgos instintivos de una persona y nacen por la experiencia de insatisfacción del individuo. Es una posición propia del individuo, que puede ser transferida de padres a hijos y no requiere ninguna estimulación, según la hipótesis etológica, a la que aquí se hace referencia. En este sentido, también es un comportamiento del hombre que está relacionado con su capacidad para sobrevivir y competir. En este orden de conceptos, la teoría de la personalidad considera que la agresividad es una conducta violenta que se inicia por impulso y ausencia de autocontrol debido a la



existencia de emociones. La agresividad también se considera parte de este orden de ideas.

Para Condori y Mamani (2022) las teorías psicoanalíticas “son temas muy amplios, por eso, teniendo en cuenta cuestiones de agresividad y frustración así como algunos comportamientos innatos y hereditarios de los padres, también trataría la importancia de los estímulos a la hora de educar a un adolescente” (p. 36). Los estímulos particulares son de suma importancia porque animarían a llevar una vida con reflejos de la educación de los padres. En otras palabras, las teorías psicoanalíticas se ocupan de la importancia de los estímulos a la hora de educar a un adolescente y, además, tratarán algunos puntos de vista reflexivos sobre el aprendizaje que es significativo.

### **3.2.2.3. Dimensiones**

Se utilizará las dimensiones establecidas por Buss y Perry (1992).

#### **D.1: Agresividad física**

Según Pandia (2016) consiste en agredir a otra persona utilizando partes del cuerpo o un arma o elemento (instrumental), como: manos, dientes, piernas; cosas como: cuchillos, armas de fuego, botellas, picahielos; y dañar al objetivo, infligiendo algún daño.

Normalmente, utilizan las partes del cuerpo como armas. Este tipo de agresión se centra en conseguir, mantener o proteger una cosa o actitud deseada sin infligir daño al individuo, aunque las agresiones no suelen ser extremadamente graves (Acero, 2020).

#### **D.2: Agresividad verbal**

Según la investigación de Sucasaire (2017) “consiste en utilizar palabras o frases que rebajan, descalifican o disminuyen a otro individuo. Típicamente, la sustancia del mensaje comunicado está tan llena de animosidad que hace que los demás se sientan horribles” (p.23).

Para Lorena (2010) considera que la violencia verbal puede dividirse en tres categorías: crítica, denigración e insulto. La crítica agrede indirectamente a la víctima al valorar desfavorablemente su trabajo o conducta. Si la crítica se vuelve más personal, se convierte en despectiva y trasciende la crítica. El insulto es el tipo más agresivo de agresión verbal, en el que se ataca directamente al objetivo utilizando un lenguaje duro, florido y ofensivo.

### **D.3: Ira**

Los adolescentes sometidos a maltrato psicológico suelen descargar su rabia en alguien inferior a ellos o en una mascota vulnerable. La violencia tiene su origen en los medios de comunicación, a los que se denomina televisión basura o programas basura como Esto es la guerra, etc. Donde los niños y adolescentes observan agresiones cotidianas en la televisión, que luego emularán en la escuela, introduciendo así la agresión (Acero, 2020).

Este tipo de agresión es más frecuente en los adolescentes, según Ortega (2000) esto se debe a la capacidad de los adolescentes y jóvenes para darse cuenta de que las personas no tienen intenciones ni motivos, es decir, toman represalias cuando determinan que otro sujeto quiere hacerles daño o molestarles, por lo que reaccionan dañando al compañero, ya sea alejándolo, aislándolo, “dándole mala fama”.

### **D.4: Hostilidad**

Para Sáenz y Silva (2022) “incorpora la desconfianza y la crítica del carácter de los demás, es decir existe un sentimiento para desconfiar de la otra persona” (p. 40).

También para Buss (1969) es el comportamiento agresivo e injusto hacia otra persona, caracterizado porque implica el uso de componentes cognitivos de agresión

### 3.3. Marco conceptual

**Abstinencia:** Aparece como consecuencia del cese en el uso de videojuegos y se manifiesta como malestar (Artezano, 2020).

**Abuso y tolerancia:** Es un reflejo del hecho de que hay que consumir cada vez más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio (Rivero, 2016).

**Adicción a los videojuegos:** “El juego fomenta la integración de experiencias, desarrolla las habilidades sociales, es un tipo excepcional de entrenamiento para gestionar la frustración y virtualiza actos difíciles de realizar en la vida real” (Choliz, 2011, p. 42).

**Agresividad física:** Consiste en agredir a otra persona utilizando partes del cuerpo o un arma o elemento instrumental (Pandia, 2016).

**Agresividad psicológica:** Los adolescentes sometidos a maltrato psicológico suelen descargar su rabia en alguien inferior a ellos o en una mascota vulnerable (Acero, 2020).

**Agresividad verbal:** Consiste en utilizar palabras o frases que rebajan, descalifican o disminuyen a otro individuo (Sucasaire, 2017).

**Agresividad:** Es un estado emocional caracterizado por sentimientos de odio y el deseo de herir a otra persona, animal u objeto inanimado (Sucasairi, 2017).

**Dificultad de control:** El individuo está absorto en el juego, principalmente como resultado de circunstancias fisiopatológicas que infunden en el individuo un deseo complicado de dejar de jugar o de seguir jugando (Artezano, 2020).

**Problemas asociados a los videojuegos:** Provoca una pérdida de horas de sueño o, todo lo contrario, lo que puede causar una dificultad excesiva para conciliar el sueño. Además, cambia los patrones de comportamiento (Rivero, 2016).

## **IV. METODOLÓGICA**

### **4.1. Tipo y nivel de investigación.**

Pertenece a la investigación de tipo básica, ya que según Charaja (2018) este tipo de investigación “no tiene propósitos aplicativos inmediatos, pues solo busca ampliar y profundizar el caudal de conocimientos científicos, dando respuestas a los problemas de la realidad” (p. 25).

Pertenece al enfoque cuantitativo, ya que según Hernández et al (2014) “pretende acotar intencionalmente la información (medir con precisión las variables del estudio, tener foco) basándose en investigaciones previas” (p. 10).

Pertenece al método hipotético – deductivo. Para Carrasco (2006) “permite hacer afirmaciones específicas en base a hechos generales, es por esto que primero se estudió estos hechos generales para luego formular hipótesis, en seguida para explicar las afirmaciones hechas y así comprobar su veracidad” (p. 45).

El nivel es descriptivo, porque el propósito es describir situaciones y eventos. Decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno (Charaja, 2018).

### **4.2. Diseño de Investigación**

El diseño de la investigación es no experimental - correlacional – transaccional.

No experimental, porque al obtener resultados no se manipuló las variables; Correlacional porque su finalidad es conocer la relación que exista entre dos o más variables; transaccional o transversal, ya que los datos se recolectaron en un tiempo determinado y único para posteriormente analizarla (Hernández et al, 2014).

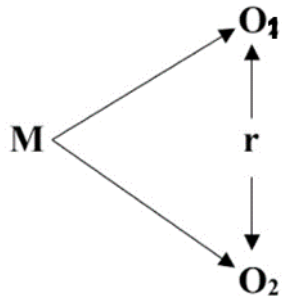


Diagrama representativo del diseño de investigación

Donde:

**r**= Grado de relación existente

**O<sub>2</sub>**= Observaciones de la variable 2

**O<sub>1</sub>**= Observaciones de la variable 1

**M**= Muestra

### 4.3. Hipótesis general y específicas

#### 2.4.1. Hipótesis general

Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

#### 2.4.2. Hipótesis específicos

##### H.E.1:

Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

##### H.E.2:

Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### **H.E.3:**

Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### **H.E.4:**

Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

## **4.4. Identificación de variables**

### **ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

#### **Definición conceptual**

Zyda (2005) menciona que “el videojuego es un software cuyo fin es la diversión o esparcimiento y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; permitiendo simular experiencias” (p.30).

#### **Definición operacional**

Esta variable se establece a partir de las cuatro dimensiones que se tiene: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y la dificultad de su control. Su medición se realizará en: crónica, moderada, leve y normal.

### **AGRESIVIDAD**

#### **Definición conceptual**

Marsellach (2006) la agresión se produce cuando se daña a alguien o algo; la acción agresiva puede ser física, verbal o psicológica. Por lo general, la agresión se manifiesta directamente en forma de acto (como patadas y empujones) o indirectamente o desplazada.

### **Definición operacional**

Esta variable se establece a partir de las tres dimensiones que se tiene: agresividad física, verbal y psicológica. Su medición se realizará en: alto, regular y bajo.

#### 4.5. Matriz de operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable 1. Adicción a los videojuegos*

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de valores</b>	<b>Niveles y rangos</b>	<b>Tipo de variable estadística</b>
<b>Adicción a los videojuegos</b>	D.1: Abstinencia	- Irritación por no jugar. - Malestar por no jugar.	3,4,6,7,10, 11,13,14,21, 25	Totalmente en desacuerdo = 0	- Crónica de 76 – 100 puntos.	Ordinal
	D.2: Abuso y tolerancia	- Aumento en tiempo de juego. - Consuelo para sentirse bien. - Alivio de los problemas.	1,5,8,9,12	Un poco en desacuerdo = 1  Neutral = 2	- Moderada de 51 – 75 puntos.  - Leve de 26 – 50 puntos.	
	D.3: Problemas asociados a los videojuegos	- Relación familiar y social. - Hábitos. - Sueño. - Alimentación por jugar	16,17,19 y 23	Un poco de acuerdo = 3  Totalmente de acuerdo = 4	- Normal de 0 – 25 puntos.	
	D.4: Dificultad de control	- Uso excesivo. - Dificultad para dejar de jugar.	2,15,18,20,22 y 24			

**Nota:** Elaboración propia



**Tabla 2***Variable 2. Agresividad*

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de valores</b>	<b>Niveles y rangos</b>	<b>Tipo de variable estadística</b>
<b>Agresividad</b>	D.1: Agresividad física	- Patadas - Puñetes - Con objetos	1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29.	1. Completamente Falso para mí	- Alto de 107 – 144 puntos.	Ordinal
	D.2: Agresividad verbal	- Insultos - Menosprecio	2, 6, 10, 14 y 18.	2. Bastante Falso para mí	- Regular de 68 – 106 puntos.	
	D.3: Ira	- Acoso - Sentimiento de injusticia	4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28	3. Ni verdadero ni falso para mí	- Bajo de 29 – 67 puntos.	
	D.4: Hostilidad	- Percepción negativa - Emoción adversa	3, 11, 7, 15, 19, 22 y 25.	4. Bastante verdadero para mí  5. Completamente verdadero para mí		

**Nota:** Elaboración propia

## 4.6. Población – Muestra

### 4.6.1. Población.

Para Charaja (2018) “la población, es el conjunto total de personas, animales o vegetales cuyas características queremos investigar” (p. 115).

Estuvo constituido por todos los adolescentes que habitan en el barrio Laykakota de la ciudad de Puno. La cantidad de adolescentes estuvo compuesta por 500.

### 4.6.2. Muestra

La muestra según Charaja (2018) “es un subconjunto representativo de la población que queremos estudiar” (p. 116).

Para determinar la muestra se utilizó el muestreo probabilístico, mediante la aplicación de la fórmula probabilística de( Arkin y Colton, 1995).

$$n = \frac{Z^2 p \cdot q \cdot N}{(N - 1)E^2 + Z^2 p \cdot q}$$

Donde:

n = Muestra

N = Población =500

p = Eventos favorables =0.5

q = Eventos desfavorables =0.5

Z = Nivel de significación =1.96

E = Margen de error =0.05

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5)(0.5)(500)}{(500 - 1)(0.05)^2 + (1.96)^2 (0.5)(0.5)}$$

$$\frac{0.9604 (500)}{1.2475 + 0.9604}$$

$$\frac{480.2}{2.2079} = 217.4$$

$$n = 217$$

Por lo tanto, la muestra estuvo compuesta por 217 adolescentes.

#### **4.6.3. Muestreo**

El tipo de muestra es probabilístico de aleatorio simple porque se usó una fórmula matemática para determinar el tamaño de la muestra (Charaja, 2018).

Este método sirve para una elección aleatoria de manera simple.

##### **Criterios de inclusión**

- Adolescentes que oscilan entre las edades de 12 a 17 años.
- Adolescentes que deseen participar en la investigación.
- Adolescentes que tengan vínculo con algún tipo de videojuegos.
- Estudiantes universitarios menores de 17 años.

##### **Criterios de exclusión**

- Adolescentes que no quisieron participar.
- Niños menores de 12 años
- Adolescentes mayores de 17 años.
- Adolescentes que nunca jugaron ningún tipo de videojuegos.

## **4.7. Técnicas e Instrumentos de recolección de información**

### **4.7.1. Técnica**

La técnica para ambas variables fue la encuesta. Esta según Kerlinger y Lee (2002) es una técnica que contiene preguntas referidas a los asuntos que el investigador quiere saber y que están dirigidas a determinadas personas. La fuente de datos en una encuesta son las personas consideradas en la muestra de estudio.

### **4.7.2. Instrumento.**

Para ambas variables; adicción a los video juegos y la agresividad se utilizó el cuestionario.

#### **ORIGEN DEL INSTRUMENTO ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

Para la variable adicción a los videojuegos el instrumento original fue creado por Chóliz y Marco (2011) que mide el grado de participación que tiene la persona con los videojuegos.

El origen del instrumento es de España, donde los investigadores para su creación del instrumento, trabajaron con una muestra de 621 niños y adolescentes (327 chicos y 294 chicas) de entre 10 y 16 años de edad escolarizados en 12 colegios o institutos (un colegio privado, tres concertados y 8 institutos públicos) de la provincia de Valencia.

El instrumento que se utilizó tiene indicadores que se midió de acuerdo a cada ítem, estos tienen puntuaciones de la siguiente manera: totalmente en desacuerdo = 0; un poco en desacuerdo = 1; neutral = 2; un poco de acuerdo = 3; totalmente de acuerdo = 4.

La cantidad de preguntas que se establece es de 25: cada dimensión posee cantidades distintas: Para la dimensión abstinencia 10 preguntas (3,4,6,7,10, 11,13,14,21, 25), para la dimensión abuso y tolerancia 5 preguntas (2, 6, 10, 14 y 18), para la dimensión problemas asociados a

los videojuegos 4 preguntas (16,17,19 y 23) y para la dimensión dificultad de control 6 preguntas (2,15,18,20,22 y 24).

Una vez sumado cada ítem, se trabajó con los niveles que ya fue establecida por los autores encargados de la validación y la confiabilidad, estas se darán de la siguiente manera: crónica de 76 – 100 puntos; moderada de 51 – 75 puntos; leve de 26 – 50 puntos; normal de 0 – 25 puntos. Para la dimensión abstinencia (crónica de 31 – 40 puntos, moderada de 21 – 30 puntos, leve de 11 – 20 puntos, normal de 0 – 10 puntos). Para la dimensión abuso y tolerancia (crónica de 16 – 20 puntos, moderada de 11 – 15 puntos, leve de 6 – 10 puntos, normal de 0 – 5 puntos). Para la dimensión problemas asociados a los videojuegos (crónica de 13 – 16 puntos, moderada de 9 – 12 puntos, leve de 5 – 8 puntos, normal de 0 – 4 puntos). Para la dimensión dificultad de control (crónica de 19 – 24 puntos, moderada de 13 – 18 puntos, leve de 7 – 12 puntos, normal de 0 – 6 puntos).

Cabe precisar que el instrumento que se utilizó es de Vara (2018). Este investigador realizó la adaptación del instrumento en Perú.

### **Validación**

La validación del instrumento se realizó a través del juicio de expertos. donde se dictaminó que es válido para su aplicación.

### **Confiabilidad**

La confiabilidad se dio a través de alfa de cronbach, donde el resultado arrojó 0,893, este resultado indica que el instrumento es confiable para su aplicación.

### **ORIGEN DEL INSTRUMENTO AGRESIVIDAD**

Para la variable agresividad, el instrumento original fue creado por Buss y Perry (1992).

El origen del instrumento es de Perú. Su creación se dio para medir el nivel de la agresividad que pueda tener un adolescente.

El instrumento que se utilizó tiene indicadores que se midió de acuerdo a cada ítem, estos tienen puntuaciones de la siguiente manera: completamente falso para mí = 1, bastante falso para mí = 2, ni verdadero ni falso para mí = 3, bastante verdadero para mí = 4, completamente verdadero para mí = 5.

La cantidad de preguntas que se establece es de 29: cada dimensión posee cantidades distintas: Para la dimensión agresión física 9 preguntas (1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27 y 29), para la dimensión agresión verbal 5 preguntas (2, 6, 10, 14 y 18), para la dimensión ira 8 preguntas (4, 8, 12, 16, 20, 23, 26 y 28), para la dimensión hostilidad 7 preguntas (3, 11, 7, 15, 19, 22 y 25).

Una vez sumado cada ítem, se trabajó con los niveles que ya fue establecida por los autores encargados de la validación y la confiabilidad, estas se dan de la siguiente manera: alto de 107 – 145 puntos, regular de 68 – 106 puntos, bajo de 29 – 67 puntos.

Mientras que, para las dimensiones es de la siguiente manera: Para agresión física (alto de 32 – 45 puntos, regular de 22 – 31 puntos, bajo de 9 – 21 puntos). Para agresión verbal: (alto de 19 – 25 puntos, regular de 12 – 18 puntos, bajo de 5 – 11 puntos). Para ira: (alto de 30 – 40 puntos, regular de 19 – 29 puntos, bajo de 8 – 18 puntos). Para hostilidad: (alto de 27 – 35 puntos, regular de 17 – 26 puntos, bajo de 7 – 16 puntos).

La adaptación del instrumento se dio en Cajamarca, en adolescentes que tienen características similares al de Puno, los encargados fueron: Colorado y Heras (2019), por lo tanto, su instrumento se utilizó.

### **Validación**

La validación se realizó a través del juicio de expertos, dando como resultados que el instrumento es válido.

## Confiabilidad

La confiabilidad se realizó a través del alfa de cronbach que dio como resultados a 0.849. indicando que el instrumento es confiable para su aplicación.

### 4.8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos

Se utilizó la estadística descriptiva, ya que se presentaron porcentajes en tablas, estos se describieron para su mejor análisis.

Como es estadística descriptiva inferencial, se trabajó por medio de la correlación Rho de Spearman, que se da cuando dos variables son de tipo ordinales y por medio del cual se comprobó las hipótesis alternas y nulas. Los pasos fueron las siguientes.

#### a) Hipótesis estadística que se considera:

$H_0: R_{xy}=0$  No existe ningún grado de correlación.

$H_a: R_{xy}\neq 0$  Existe un determinado grado de correlación.

#### b) Margen de error que se asumió: $\alpha=0.05$

#### c) Prueba estadística que se aplicará:

Se aplicó el estadístico de correlación Rho de Spearman

$$r = 1 - \frac{6(\sum d^2)}{N(N^2 - 1)}$$

Donde:

N: Población o muestra

$\Sigma$ =Sumatoria

d: diferencia de rangos X – Y

r: coeficiente de correlación

#### d) Regla de decisión

Si  $p < \alpha$  (0.05) se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ), es decir; existe relación entre las dos variables.

$r = 1$	correlación perfecta.
$0'8 < r < 1$	correlación muy alta
$0'6 < r < 0'8$	correlación alta
$0'4 < r < 0'6$	correlación moderada
$0'2 < r < 0'4$	correlación baja
$0 < r < 0'2$	correlación muy baja
$r = 0$	correlación nula

#### Aspectos éticos

Esta investigación se dio el resultado de datos verídicos, no dañando la imagen de los investigados, por lo tanto, la investigación es auténtica y original. Porque según Salazar et al (2018) la investigación es un componente básico para el mejoramiento de la calidad de vida de las personas y las empresas, es por ello que asimismo puede manipularse para beneficios particulares, olvidando la función general que es dar respuesta a la sociedad entera. Allí se vuelve indispensable analizar la incidencia de la ética en la investigación.



## V. RESULTADOS

### 5.1. Presentación de Resultados

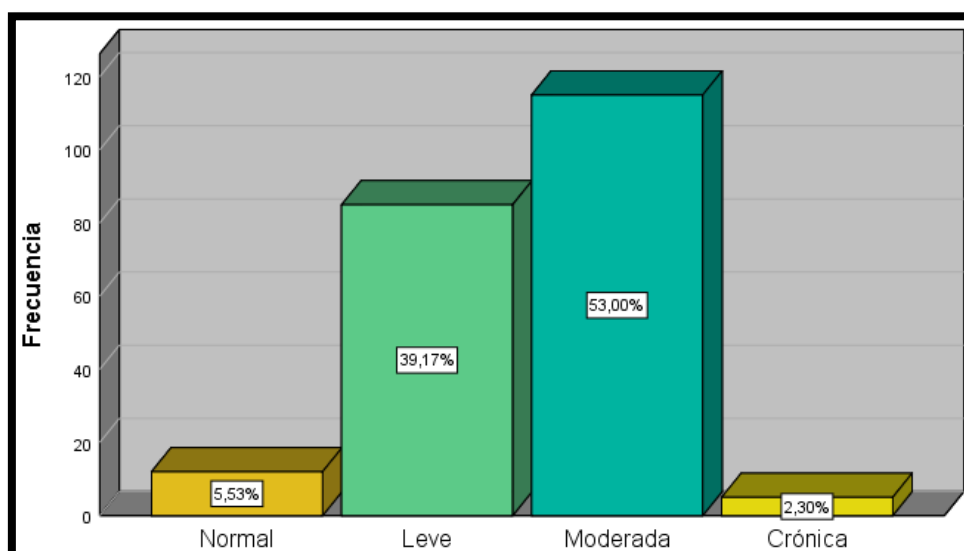
**Tabla 3**

*Nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	Frecuencia	Porcentaje
<b>Normal</b>	12	5.5%
<b>Leve</b>	85	39.2%
<b>Moderada</b>	115	53.0%
<b>Crónica</b>	5	2.3%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 1.** Nivel de adicción a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 4**

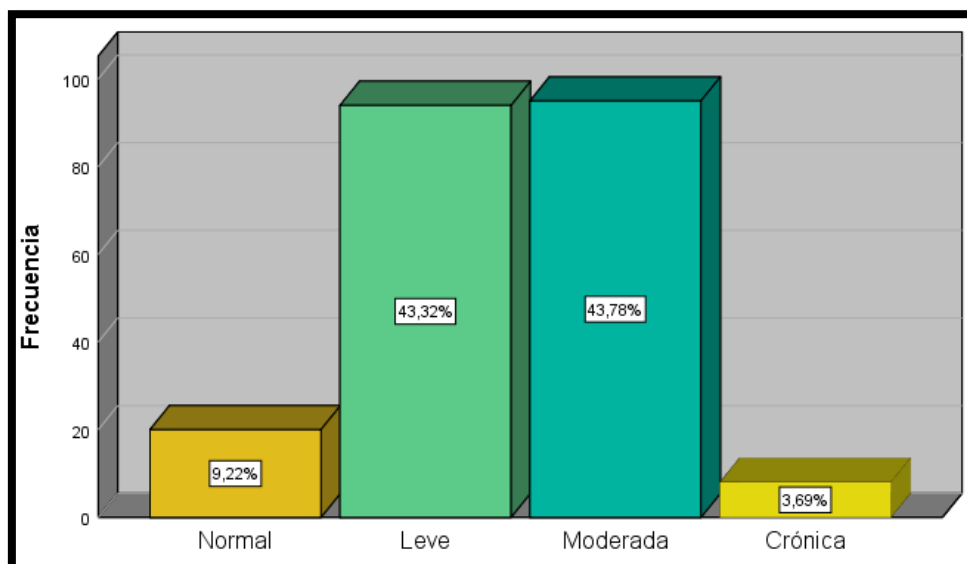
*Nivel de abstinencia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Normal</b>	20	9.2%
<b>Leve</b>	94	43.3%
<b>Moderada</b>	95	43.8%
<b>Crónica</b>	8	3.7%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 2.**

*Nivel de abstinencia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*



Nota: Base de datos

**Tabla 5**

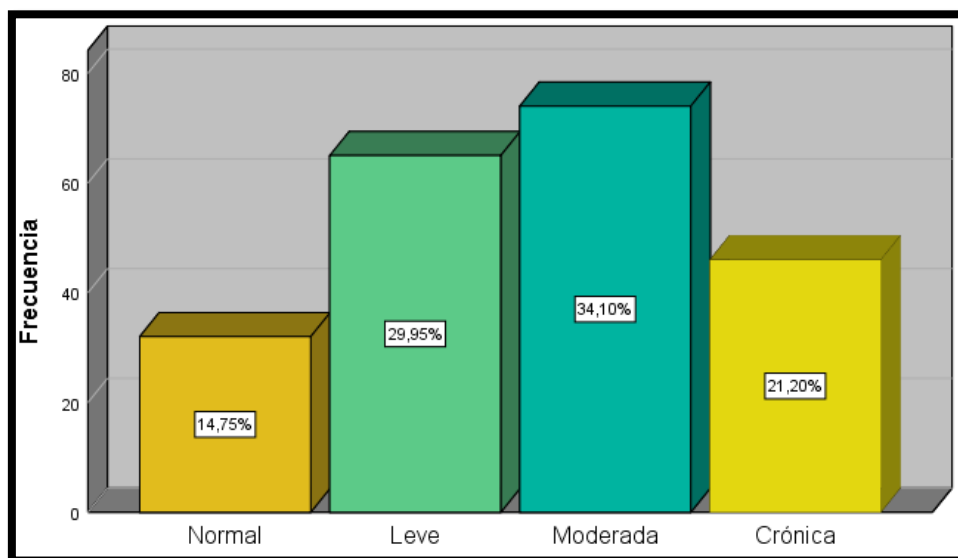
*Nivel de abuso y tolerancia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Normal</b>	32	14.7%
<b>Leve</b>	65	30.0%
<b>Moderada</b>	74	34.1%
<b>Crónica</b>	46	21.2%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 3.**

Nivel de abuso y tolerancia en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 6**

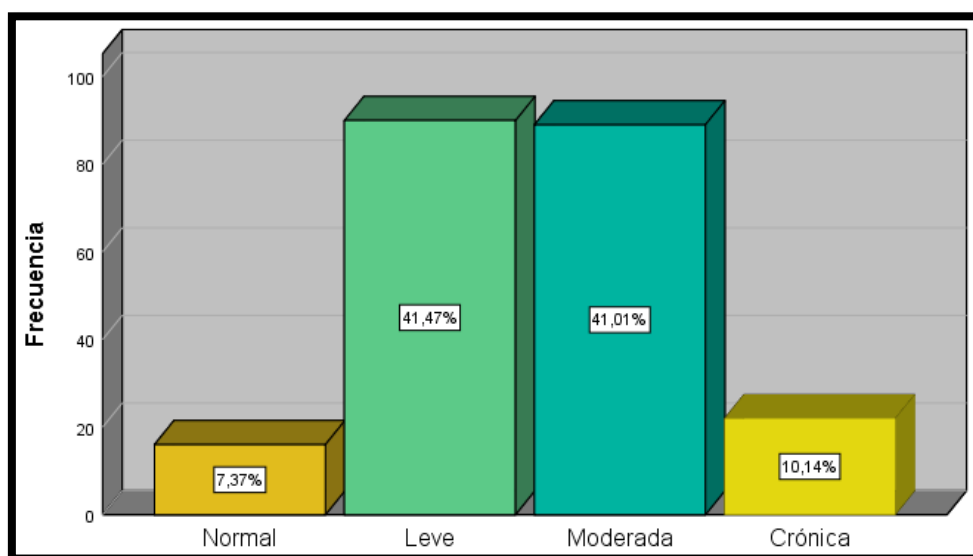
*Nivel de problemas asociados a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Normal</b>	16	7.4%
<b>Leve</b>	90	41.5%
<b>Moderada</b>	89	41.0%
<b>Crónica</b>	22	10.1%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 4.**

Nivel de problemas asociados a los videojuegos en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 7**

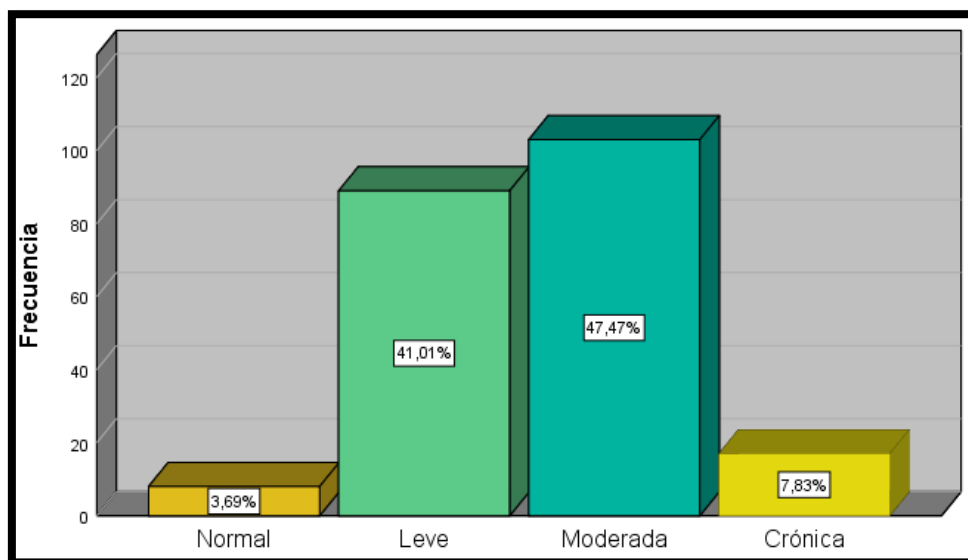
*Nivel de dificultad de control en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Normal</b>	8	3.7%
<b>Leve</b>	89	41.0%
<b>Moderada</b>	103	47.5%
<b>Crónica</b>	17	7.8%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 5.**

Nivel de dificultad de control en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 8**

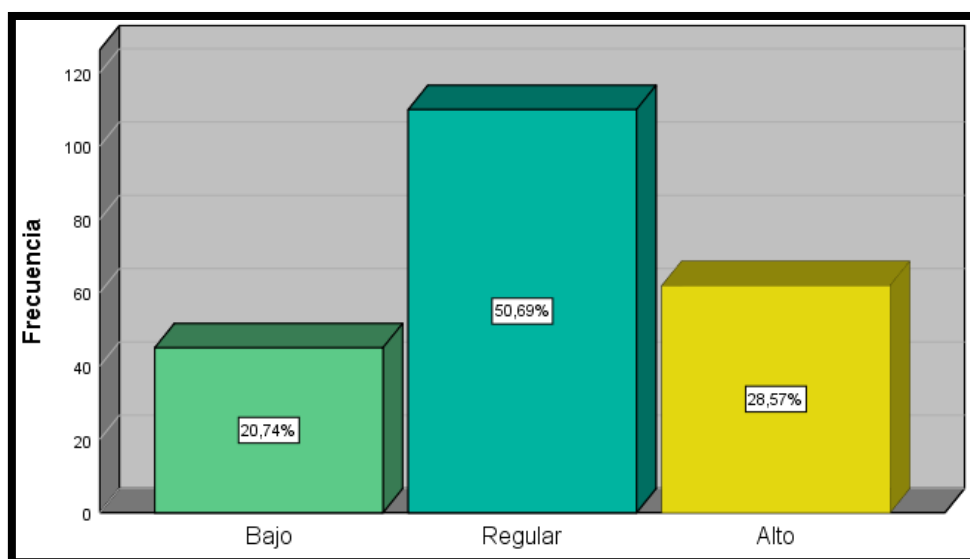
*Nivel de agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Bajo</b>	45	20.7%
<b>Regular</b>	110	50.7%
<b>Alto</b>	62	28.6%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 6.**

Nivel de agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 9**

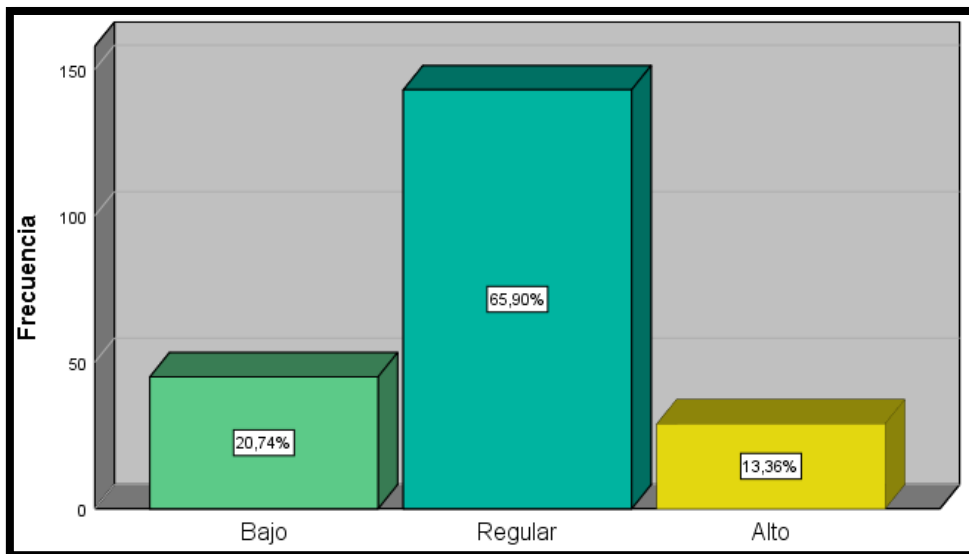
*Nivel de agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Bajo</b>	45	20.7%
<b>Regular</b>	143	62.9%
<b>Alto</b>	29	13.4%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 7.**

Nivel de agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 10**

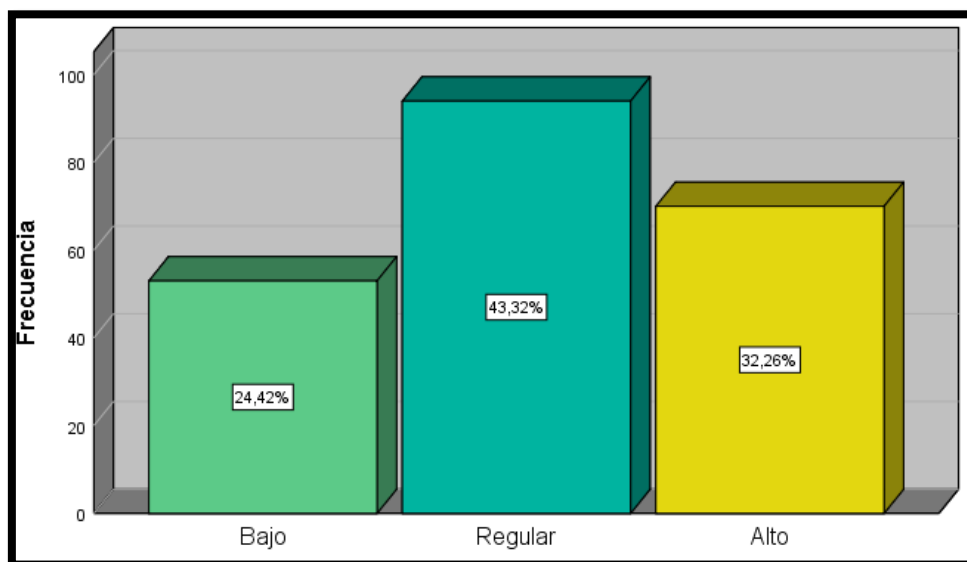
*Nivel de agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Bajo</b>	53	24.4%
<b>Regular</b>	94	43.3%
<b>Alto</b>	70	32.3%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 8.**

Nivel de agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos



**Tabla 11**

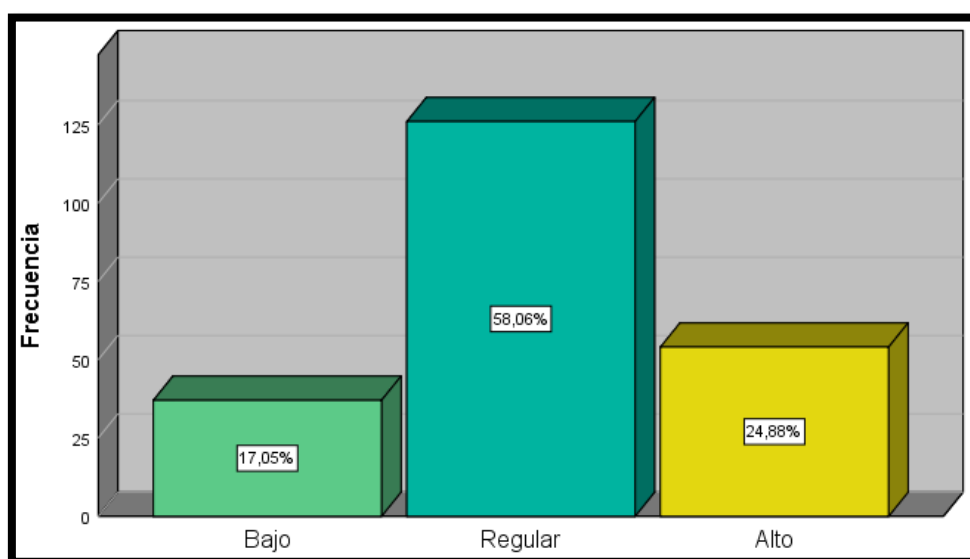
*Nivel de ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Bajo</b>	37	17.1%
<b>Regular</b>	126	58.1%
<b>Alto</b>	54	24.9%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 9.**

Nivel de ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 12**

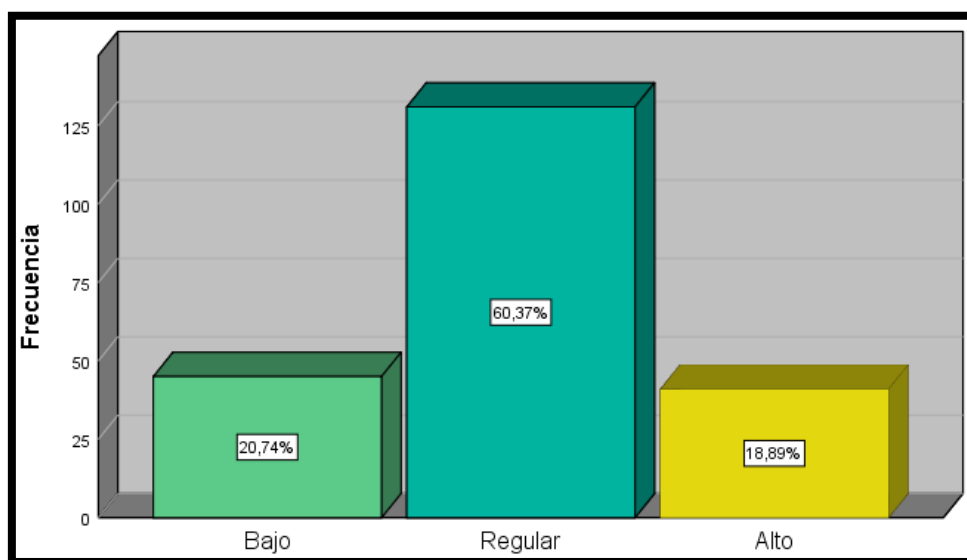
*Nivel de hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Bajo</b>	45	20.7%
<b>Regular</b>	131	60.4%
<b>Alto</b>	41	18.9%
<b>Total</b>	<b>217</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 10.**

Nivel de hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023



Nota: Base de datos

**Tabla 13**

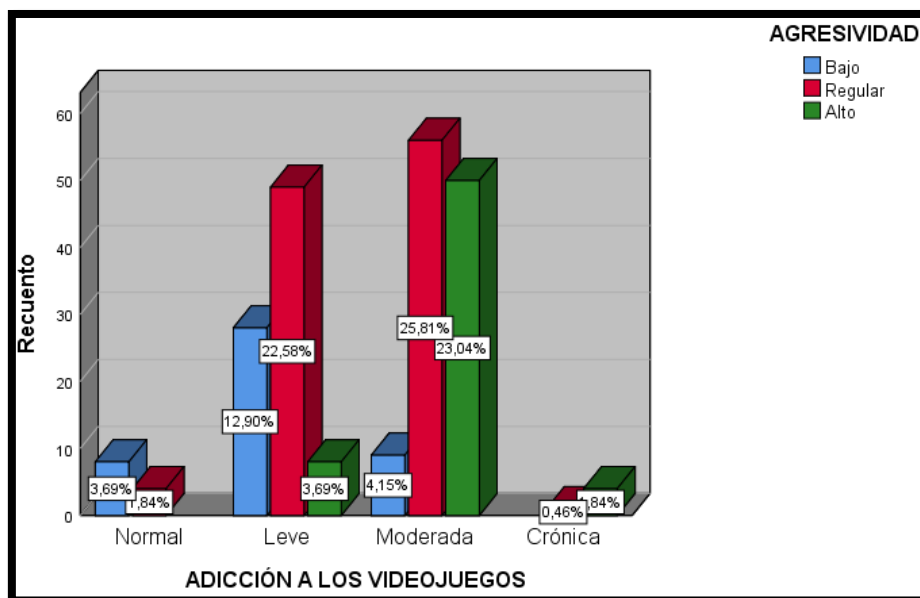
*Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.*

			AGRESIVIDAD			
			Bajo	Regular	Alto	Total
<b>ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</b>	Normal	f	8	4	0	<b>12</b>
		%	3,7%	1,8%	0,0%	<b>5,5%</b>
	Leve	f	28	49	8	<b>85</b>
		%	12,9%	22,6%	3,7%	<b>39,2%</b>
	Moderada	f	9	56	50	<b>115</b>
		%	4,1%	25,8%	23,0%	<b>53,0%</b>
	Crónica	f	0	1	4	<b>5</b>
		%	0,0%	0,5%	1,8%	<b>2,3%</b>
<b>Total</b>		f	<b>45</b>	<b>110</b>	<b>62</b>	<b>217</b>
		%	<b>20,7%</b>	<b>50,7%</b>	<b>28,6%</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 11.**

Adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.



Nota: Base de datos

**Tabla 14**

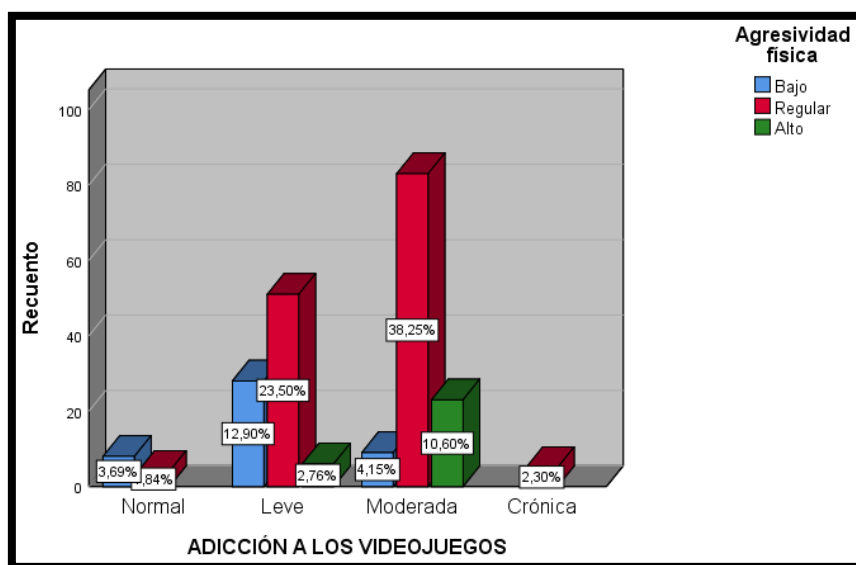
*Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.*

		<b>AGRESIVIDAD FÍSICA</b>					
			Bajo	Regular	Alto	Total	
<b>ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</b>	Normal	f	8	4	0	<b>12</b>	
		%	3,7%	1,8%	0,0%	<b>5,5%</b>	
	Leve	f	28	51	6	<b>85</b>	
		%	12,9%	23,5%	2,8%	<b>39,2%</b>	
	Moderada	f	9	83	23	<b>115</b>	
		%	4,1%	38,2%	10,6%	<b>53,0%</b>	
	Crónica	f	0	5	0	<b>5</b>	
		%	0,0%	2,3%	0,0%	<b>2,3%</b>	
	<b>Total</b>		f	<b>45</b>	<b>143</b>	<b>29</b>	<b>217</b>
			%	<b>20,7%</b>	<b>65,9%</b>	<b>13,4%</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 12.**

Adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.



Nota: Base de datos

**Tabla 15**

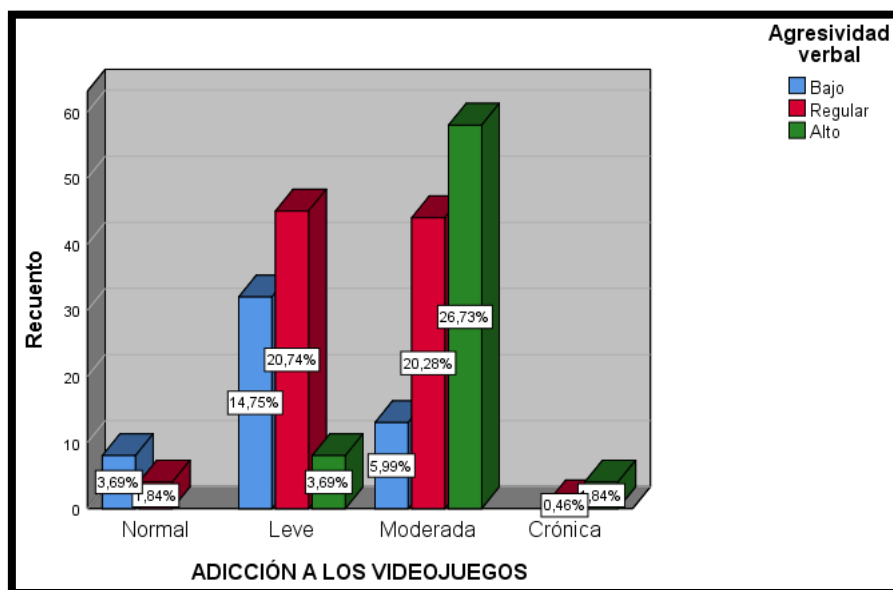
*Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.*

			AGRESIVIDAD VERBAL			
			Bajo	Regular	Alto	Total
<b>ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</b>	Normal	f	8	4	0	<b>12</b>
		%	3,7%	1,8%	0,0%	<b>5,5%</b>
	Leve	f	32	45	8	<b>85</b>
		%	14,7%	20,7%	3,7%	<b>39,2%</b>
	Moderada	f	13	44	58	<b>115</b>
		%	6,0%	20,3%	26,7%	<b>53,0%</b>
	Crónica	f	0	1	4	<b>5</b>
		%	0,0%	0,5%	1,8%	<b>2,3%</b>
<b>Total</b>		f	<b>53</b>	<b>94</b>	<b>70</b>	<b>217</b>
		%	<b>24,4%</b>	<b>43,3%</b>	<b>32,3%</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 13.**

Adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.



Nota: Base de datos

**Tabla 16**

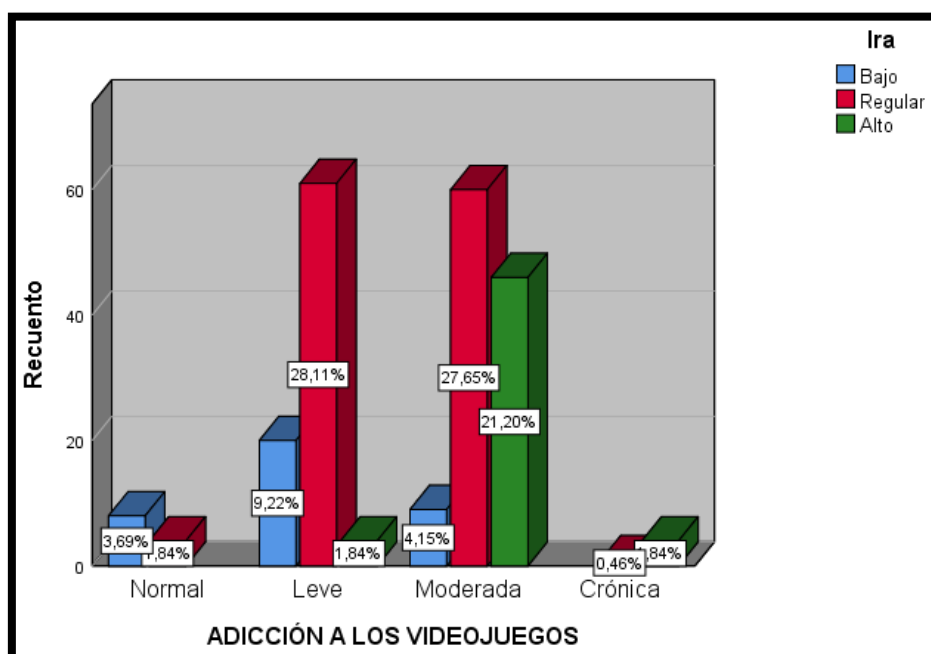
*Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la Ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.*

			IRA			
			Bajo	Regular	Alto	Total
<b>ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</b>	Normal	f	8	4	0	<b>12</b>
		%	3,7%	1,8%	0,0%	<b>5,5%</b>
	Leve	f	20	61	4	<b>85</b>
		%	9,2%	28,1%	1,8%	<b>39,2%</b>
	Moderada	f	9	60	46	<b>115</b>
		%	4,1%	27,6%	21,2%	<b>53,0%</b>
	Crónica	f	0	1	4	<b>5</b>
		%	0,0%	0,5%	1,8%	<b>2,3%</b>
<b>Total</b>		f	<b>37</b>	<b>126</b>	<b>54</b>	<b>217</b>
		%	<b>17,1%</b>	<b>58,1%</b>	<b>24,9%</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 14.**

Adicción a los videojuegos y la Ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.



Nota: Base de datos

**Tabla 17**

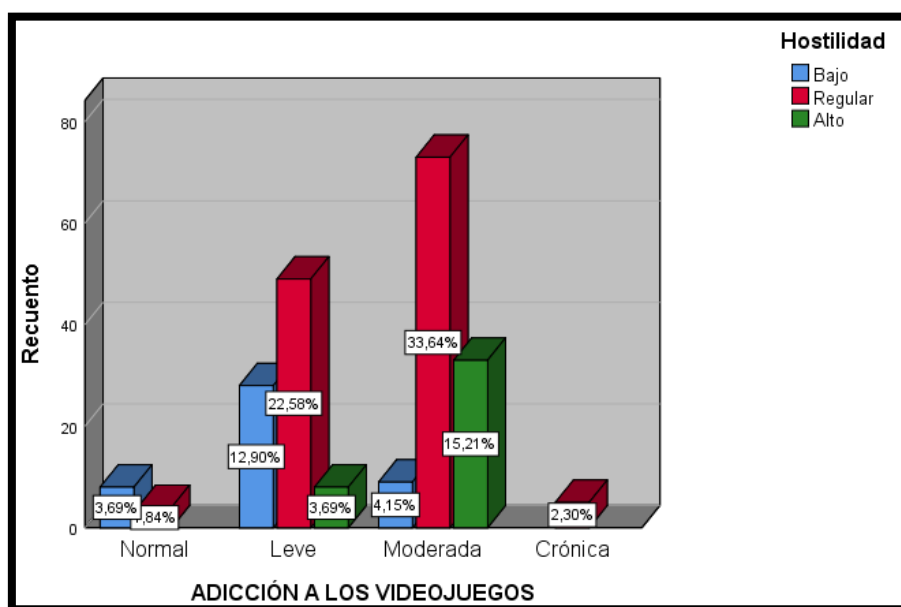
*Tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.*

			HOSTILIDAD			
			Bajo	Regular	Alto	Total
<b>ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS</b>	Normal	f	8	4	0	<b>12</b>
		%	3,7%	1,8%	0,0%	<b>5,5%</b>
	Leve	f	28	49	8	<b>85</b>
		%	12,9%	22,6%	3,7%	<b>39,2%</b>
	Moderada	f	9	73	33	<b>115</b>
		%	4,1%	33,6%	15,2%	<b>53,0%</b>
	Crónica	f	0	5	0	<b>5</b>
		%	0,0%	2,3%	0,0%	<b>2,3%</b>
<b>Total</b>		f	<b>45</b>	<b>131</b>	<b>41</b>	<b>217</b>
		%	<b>20,7%</b>	<b>60,4%</b>	<b>18,9%</b>	<b>100,0%</b>

Nota: Base de datos

**Figura 15.**

Adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.



Nota: Base de datos

## 5.2. Interpretación de Resultados

En la tabla 3 y figura 1, se evidencio acerca de la variable adicción a los videojuegos, donde el 53.0% tienen una adicción a los videojuegos en un nivel moderado, el 39.2% en un nivel leve, el 5.5% en un nivel normal y el 2.3% en un nivel crónica.

En la tabla 4 y figura 2, se evidenció acerca de la dimensión abstinencia, donde el 43.0% están en un nivel moderado y leve, el 9.2% en un nivel normal y el 3.7% en un nivel crónica.

En la tabla 5 y figura 3, se evidenció acerca de la dimensión abuso y tolerancia, donde el 34.1% se ubican en el nivel moderado, el 30.0% en un nivel leve, el 21.2% en un nivel crónica y el 14.7% en un nivel normal.

En la tabla 6 y figura 4, se evidenció acerca de la dimensión problemas asociados a los videojuegos, donde el 41.5% se ubican en el nivel leve, el 41.0% en un nivel moderada, el 10.1% en un nivel crónica y el 4.7% en un nivel normal.

En la tabla 7 y figura 5, se evidenció acerca de la dimensión dificultad de control, donde el 47.5% se ubican en el nivel moderada, el 41.0% en un nivel leve, el 7.8% en un nivel crónica y el 3.7% en un nivel normal.

En la tabla 8 y figura 6, se evidenció acerca de la variable agresividad, donde el 50.7% se ubican en el nivel regular, el 28.6% en un nivel alto y el 20.7% en un nivel bajo.

En la tabla 9 y figura 7, se evidenció acerca de la de la dimensión agresividad física, donde el 62.9% se ubican en el nivel regular, el 20.7% en un nivel bajo y el 13.4% en un nivel alto.

En la tabla 10 y figura 8, se evidenció acerca de la de la dimensión agresividad verbal, donde el 43.3% se ubican en el nivel regular, el 32.3% en un nivel alto y el 24.4% en un nivel bajo.



En la tabla 11 y figura 9, se evidenció acerca de la de la dimensión ira, donde el 58.1% se ubican en el nivel regular, el 24.9% en un nivel alto y el 17.1% en un nivel bajo.

En la tabla 12 y figura 10, se evidenció acerca de la de la dimensión hostilidad, donde el 60.4% se ubican en el nivel regular, el 20.7% en un nivel bajo y el 18.9% en un nivel alto.

En la tabla 13 y figura 11, se evidenció la tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023, donde los adolescentes con adicción a los videojuegos de nivel normal se relacionan con el 3.7% de agresividad bajo, el 1.8% con agresividad regular y ningún adolescente con agresividad alto. Por otro lado, la adicción a los videojuegos en el nivel leve se relaciona con el 22.6% de agresividad regular, el 12.9% con agresividad bajo y el 3.7% con agresividad alto. También, la adicción a los videojuegos en el nivel moderada se relaciona con el 25.8% de agresividad regular, el 23.0% con agresividad alto y el 4.1% con agresividad bajo. Del mismo modo, la adicción a los videojuegos en el nivel crónica se relaciona con el 1.8% de agresividad alto, el 0.5% con agresividad regular y ningún adolescente con agresividad bajo.

En la tabla 14 y figura 12, se evidenció la tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023, donde los adolescentes con adicción a los videojuegos de nivel normal se relacionan con el 3.7% de agresividad física bajo, el 1.8% con agresividad física regular y ningún adolescente con agresividad física alto. Por otro lado, la adicción a los videojuegos en el nivel leve se relaciona con el 23.5% de agresividad física regular, el 12.9% con agresividad física bajo y el 2.8% con agresividad física alto. También, la adicción a los videojuegos en el nivel moderada se relaciona con el 38.2% de agresividad física regular, el 10.6% con agresividad física alto y el 4.1% con agresividad física bajo. Del mismo modo, la adicción a los videojuegos en el nivel crónica se relaciona con el 2.3% de agresividad física alto, y ningún adolescente con agresividad física bajo ni alto.

En la tabla 15 y figura 13, se evidenció la tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023, donde los adolescentes con adicción a los videojuegos de nivel normal se relacionan con el 3.7% de agresividad verbal bajo, el 1.8% con agresividad verbal regular y ningún adolescente con agresividad verbal alto. Por otro lado, la adicción a los videojuegos en el nivel leve se relaciona con el 20.7% de agresividad verbal regular, el 14.7% con agresividad verbal bajo y el 3.7% con agresividad verbal alto. También, la adicción a los videojuegos en el nivel moderada se relaciona con el 26.7% de agresividad verbal alto, el 20.3% con agresividad verbal regular y el 6.3% con agresividad verbal bajo. Del mismo modo, la adicción a los videojuegos en el nivel crónica se relaciona con el 1.8% de agresividad verbal alto, el 0.5% con agresividad verbal regular y ningún adolescente con agresividad verbal bajo.

En la tabla 16 y figura 14, se evidenció la tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023, donde los adolescentes con adicción a los videojuegos de nivel normal se relacionan con el 3.7% de ira de nivel bajo, el 1.8% con ira de nivel regular y ningún adolescente con ira de nivel alto. Por otro lado, la adicción a los videojuegos en el nivel leve se relaciona con el 28.1% de ira de nivel regular, el 9.2% con ira de nivel bajo y el 1.8% con ira de nivel alto. También, la adicción a los videojuegos en el nivel moderada se relaciona con el 27.6% de ira de nivel alto, el 21.2% con ira de nivel regular y el 4.1% con ira de nivel bajo. Del mismo modo, la adicción a los videojuegos en el nivel crónica se relaciona con el 1.8% de ira de nivel alto, el 0.5% con ira de nivel regular y ningún adolescente con ira de nivel bajo.

En la tabla 17 y figura 15, se evidenció la tabla cruzada entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023, donde los adolescentes con adicción a los videojuegos de nivel normal se relacionan con el 3.7% de hostilidad de nivel bajo, el 1.8% con hostilidad de nivel regular y ningún adolescente con hostilidad de nivel alto. Por otro lado, la adicción a los videojuegos en el nivel

leve se relaciona con el 22.6% de hostilidad de nivel regular, el 12.9% con hostilidad de nivel bajo y el 3.7% con hostilidad de nivel alto. También, la adicción a los videojuegos en el nivel moderada se relaciona con el 33.6% de hostilidad de nivel regular, el 15.2% con hostilidad de nivel alto y el 4.1% con hostilidad de nivel bajo. Del mismo modo, la adicción a los videojuegos en el nivel crónica se relaciona con el 2.3% de hostilidad de nivel regular y ningún adolescente con hostilidad de nivel bajo ni alto.

## VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### 6.1. Análisis inferencial

Para la contrastación de las hipótesis, con el respectivo análisis inductivo, se realizó de la siguiente manera:

#### Criterios para comprobar la hipótesis

Si la Sig. (bilateral)  $< \alpha$  se acepta la H1

Si la Sig. (bilateral)  $> \alpha$  se acepta la H0

#### Confianza y margen de error

Confianza = 95%

Margen de error = 5% 0.05 ( $\alpha$ )

### 6.2. Prueba de normalidad

**Ha:** Los datos no presentan una distribución normal

**Ho:** Los datos tienen una distribución normal

#### Tabla 18

*Prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov*

Kolmogorov-Smirnova	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	0.326	217	0.000
Agresividad	0.259	217	0.000
Agresividad física	0.343	217	0.000
Agresividad verbal	0.219	217	0.000
Ira	0.300	217	0.000
Hostilidad	0.304	217	0.000

Nota: Base de datos

## Criterio de decisión

Si p-valor < 0.05, se rechaza la Ho y se acepta la Ha

Si p-valor > 0.05, se rechaza la Ha y se acepta la Ho

Entonces se decide que, en la tabla 18 la Sig. En ambas variables y las dimensiones que se contrasta es 0.000, siendo menor a 0.05, interpretándose que, la población no se ajusta a una distribución normal. Por lo tanto, aceptamos la Ha y rechazamos la Ho.

Por lo tanto, se utilizó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman para la comprobación de hipótesis.

### 6.3. Prueba de hipótesis

#### 6.3.1. Hipótesis general

**Ha:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Ho:** No existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### Tabla 19

*Correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad*

---

		Agresividad
	Rho de Spearman	,499**
<i>Adicción a los videojuegos</i>	Sig. (bilateral)	,000
	N	217

---

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 19 se muestran la prueba estadística, donde se evidencia que existe correlación positiva moderada (0.499). Del mismo modo, se observa la sig. Bilateral siendo 0.000, a la cual se le interpreta como altamente significativa. De esta manera concluimos aceptando la H1, es decir, existe la relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### 6.3.2. Hipótesis específica 1

**Ha:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Ho:** No existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Tabla 20**

*Correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física*

		Agresividad física
	Rho de Spearman	,384**
<i>Adicción a los videojuegos</i>	Sig. (bilateral)	,000
	N	217

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 20 se muestran la prueba estadística, donde se evidencia que existe correlación positiva baja (0.384). Del mismo modo, se observa la sig. bilateral siendo 0.000, a la cual se le interpreta como altamente significativa. De esta manera concluimos aceptando la Ha, es decir, existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### 6.3.3. Hipótesis específica 2

**Ha:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Ho:** No existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Tabla 21**

*Correlación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal*

		Agresividad verbal
	Rho de Spearman	,512**
<i>Adicción a los videojuegos</i>	Sig. (bilateral)	,000
	N	217

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 21 se muestran la prueba estadística, donde se evidencia que existe correlación positiva moderada (0.512). Del mismo modo, se observa la sig. bilateral siendo 0.000, a la cual se le interpreta como altamente significativa. De esta manera concluimos aceptando la Ha, es decir, existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

### 6.3.4. Hipótesis específica 3

**Ha:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Ho:** No existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Tabla 22**

*Correlación entre la adicción a los videojuegos y la ira*

		Ira
	Rho de Spearman	,493**
<i>Adicción a los videojuegos</i>	Sig. (bilateral)	,000
	N	217

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 22 se muestran la prueba estadística, donde se evidencia que existe correlación positiva moderada (0.493). Del mismo modo, se observa la sig. bilateral siendo 0.000, a la cual se le interpreta como altamente significativa. De esta manera concluimos aceptando la Ha, es decir, existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

#### **6.3.5. Hipótesis específica 4**

**Ha:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

**Ho:** No existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.



**Tabla 23**

*Correlación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad*

		Hostilidad
	Rho de Spearman	,396**
<i>Adicción a los videojuegos</i>	Sig. (bilateral)	,000
	N	217

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 23 se muestran la prueba estadística, donde se evidencia que existe correlación positiva baja (0.396). Del mismo modo, se observa la sig. bilateral siendo 0.000, a la cual se le interpreta como altamente significativa. De esta manera concluimos aceptando la  $H_a$ , es decir, existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.

## VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 7.1. Comparación de resultados

Los resultados de esta tesis, después de su exhaustiva interpretación y análisis, demuestran que, existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno ( $r= 0.499$ ), es decir se responde al objetivo de esta tesis. Cabe mencionar que, este resultado es similar a la tesis obtenido por Millan (2022) quien comprobó que los niveles de agresividad y los niveles de adicción a los videojuegos están significativamente correlacionados ( $p < 0,01$ ).

Del mismo modo, Reyes (2020) concluye que el nivel de significancia ( $p$ ) obtenido fue de 0,000 y no superara el valor esperado (0,05), por lo tanto, existe una relación significativa. Asimismo, Catota (2019) presento en los resultados, que se puede afirmar que los videojuegos si incide en el rendimiento académico de los estudiantes, también la  $\chi^2$  es 44.218 siendo mayor que la  $\chi^2_t = 7,8147$ .

También, Sáenz y Silva (2022) menciona que en su tesis existe una asociación directa entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en adolescentes de la ciudad de Cajamarca ( $\rho = .871$ ). Del mismo modo en la tesis de Quintana y Miguel (2021) los resultados mostraron una conexión débil pero significativa ( $T=.24$ ;  $p<0.05$ ); es decir las dos variables objeto de estudio tienen una relación directa y positiva. También, Matos (2021) encontró que el vínculo entre las dos variables es débil ( $\rho = 0,186$ ).

Asimismo, Reynalte (2021) menciona que, en los resultados, existe una correlación negativa fuerte y altamente significativa entre la adicción a los videojuegos y el bienestar psicológico entre los estudiantes universitarios ( $r= -0,709$ ,  $p 0,01$ ). También, Guevara (2020) en su tesis menciona que existe una correlación entre las variables examinadas en la población de la muestra, como indica el coeficiente de correlación de Pearson de 0,777. Asimismo, en la tesis de Faya y González (2020) se

estableció que existe una asociación moderada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, es decir, cuanto mayor sea la adicción, más agresivos serán los adolescentes ( $p < 0.05$ ).

Del mismo modo, en la tesis de Condori y Mamani (2022) la relación es significativa, como lo demuestra el valor  $p$  de 0,000; además, la correlación Rho de Spearman fue de 0,322, que es sólo positiva baja. También, Merma (2020) en su tesis menciona que, el grado de significación es de 0,002, lo que indica que existe un impacto considerable de los juegos en línea en el rendimiento académico de los estudiantes.

Cabe resaltar que, en estos resultados existe una relación directa y significativa, dejando entender que los videojuegos estimulan a la agresividad de los estudiantes. En simultaneo, es pertinente considerar lo planteado por Viñas (2009) quien menciona que, jugar videojuegos tiene una serie de ventajas, pero su uso excesivo dificulta el correcto desarrollo de los usuarios.

Cuando el tiempo dedicado a Internet y a los videojuegos perturbe el normal desarrollo de las actividades de los usuarios, generando cambios en su estado mental, cansancio y reducción del tiempo dedicado a sus tareas académicas y actividades de ocio. Mientras para Sucasaire (2017) la agresividad es un estado emocional caracterizado por sentimientos de odio y el deseo de herir a otra persona, animal u objeto inanimado.

La agresividad es cualquier conducta destinada a causar daño corporal o mental a otra persona. La agresión es un componente del comportamiento natural que se activa en respuesta a demandas importantes que defienden la vida del individuo y de la especie sin que sea necesaria la muerte del adversario.

En cuanto a los objetivos específicos se obtuvo en la presente investigación una correlación directa y significativa con una intensidad positiva baja entre la variable adicción a los videojuegos y la agresividad

física ( $r = 0.384$ ). Estos resultados fueron similares a los obtenidos por Faya y González (2020) donde se estableció que existe una asociación moderada entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física (0.420). Del mismo modo, Condori y Mamani (2022) mencionan que la relación es significativa entre la variable adicción a los videojuegos y la agresividad física, como lo demuestra el valor  $p$  de 0,000; además, la correlación Rho de Spearman fue de 0.474, que es de intensidad positiva moderada.

También, Vara (2018) menciona que en su tesis existió una relación positiva baja ( $\rho = 0.267$ ) entre la agresión física y los problemas ocasionados por los videojuegos. Adicionalmente, lo obtenido posee un sustento teórico en lo señalado por Pandia (2016) quien menciona que, la agresión física en agredir a otra persona utilizando partes del cuerpo o un arma o elemento (instrumental), como: manos, dientes, piernas; cosas como: cuchillos, armas de fuego, botellas, picahielos; y dañar al objetivo, infligiendo algún daño. Para Acero (2020) normalmente, utilizan las partes del cuerpo como armas. Este tipo de agresión se centra en conseguir, mantener o proteger una cosa o actitud deseada sin infligir daño al individuo, aunque las agresiones no suelen ser extremadamente graves.

En lo que respecta a la variable adicción a los videojuegos y la agresividad verbal, se ha encontrado en esta investigación que, existe una correlación directa significativa con una intensidad positiva moderada ( $r=0.512$ ). Estos resultados fueron similares a los obtenidos por Faya y González (2020) se estableció que existe una asociación baja entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal (0.373). Del mismo modo, Condori y Mamani (2022) mencionan que la relación es significativa entre la variable adicción a los videojuegos y la agresividad verbal, como lo demuestra el valor  $p$  de 0,000; además, la correlación Rho de Spearman fue de 0.314, que es de intensidad positiva baja. También, Vara (2018) menciona que en su tesis existió una relación

positiva baja ( $\rho = 0.289$ ) entre la agresión verbal y los problemas ocasionados por los videojuegos.

Adicionalmente, lo obtenido posee un sustento teórico en lo señalado por Sucasaire (2017) quien señala que la agresión verbal consiste en utilizar palabras o frases que rebajan, descalifican o disminuyen a otro individuo. Típicamente, la sustancia del mensaje comunicado está tan llena de animosidad que hace que los demás se sientan horribles. Para Lorena (2010) puede dividirse en tres categorías: crítica, denigración e insulto.

La crítica agrede indirectamente a la víctima al valorar desfavorablemente su trabajo o conducta. Si la crítica se vuelve más personal, se convierte en despectiva y trasciende la crítica. El insulto es el tipo más agresivo de agresión verbal, en el que se ataca directamente al objetivo utilizando un lenguaje duro, florido y ofensivo.

En lo que respecta a la variable adicción a los videojuegos y la ira, se ha encontrado en esta investigación que, existe una correlación directa significativa con una intensidad positiva moderada ( $r=0.493$ ). Estos resultados fueron similares a los obtenidos por Faya y González (2020) se estableció que existe una asociación baja entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal (0.394).

Del mismo modo, Condori y Mamani (2022) mencionan que la relación es significativa entre la variable adicción a los videojuegos y la ira, como lo demuestra el valor  $p$  de 0,016; además, la correlación Rho de Spearman fue de 0.219, que es de intensidad positiva baja. También, Vara (2018) menciona que en su tesis existió una relación positiva baja ( $\rho = 0.242$ ) entre la ira y los problemas ocasionados por los videojuegos. Adicionalmente, lo obtenido posee un sustento teórico en lo señalado por Ortega (2000) quien menciona que, este tipo de agresión es más frecuente en los adolescentes, según esto se debe a la capacidad de los adolescentes y jóvenes para darse cuenta de que las personas no tienen intenciones ni motivos, es decir, toman represalias

cuando determinan que otro sujeto quiere hacerles daño o molestarles, por lo que reaccionan dañando al compañero, ya sea alejándolo, aislándolo, “dándole mala fama”. Para Acero (2020), los adolescentes sometidos a maltrato de ira suelen descargar su rabia en alguien inferior a ellos o en una mascota vulnerable. La violencia tiene su origen en los medios de comunicación, a los que se denomina televisión basura o programas basura como Esto es la guerra, etc. Donde los niños y adolescentes observan agresiones cotidianas en la televisión, que luego emularán en el colegio, introduciendo así la agresión

En lo que respecta a la variable adicción a los videojuegos y la hostilidad, se ha encontrado en esta investigación que, existe una correlación directa significativa con una intensidad positiva baja ( $r=0.396$ ). Estos resultados fueron similares a los obtenidos por Faya y González (2020) se estableció que existe una asociación baja entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal (0.265). También, Vara (2018) menciona que en su tesis existió una relación positiva baja ( $\rho = 0.199$ ) entre la hostilidad y los problemas ocasionados por los videojuegos. Por otro lado, en la investigación realizada por, Condori y Mamani (2022) no existe relación entre la variable adicción a los videojuegos y la hostilidad, como lo demuestra el valor p de 0,127. Adicionalmente, lo obtenido posee un sustento teórico en lo señalado por Buss (1969) quien hace mención como un el comportamiento agresivo e injusto hacia otra persona, caracterizado porque implica el uso de componentes cognitivos de agresión. Para Sáenz y Silva (2022) incorpora la desconfianza y la crítica del carácter de los demás, es decir existe un sentimiento para desconfiar de la otra persona.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. Además, se evidencia que, existe correlación positiva moderada (0.499) y la significancia es 0.000, siendo menor a 0.05.

**SEGUNDA:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. Además, se evidencia que, existe correlación positiva baja (0.384) y la significancia es 0.000, siendo menor a 0.05.

**TERCERA:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. Además, se evidencia que, existe correlación positiva moderada (0.512) y la significancia es 0.000, siendo menor a 0.05.

**CUARTA:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. Además, se evidencia que, existe correlación positiva moderada (0.493) y la significancia es 0.000, siendo menor a 0.05.

**QUINTA:** Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023. Además, se evidencia que, existe correlación positiva baja (0.396) y la significancia es 0.000, siendo menor a 0.05.

## RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Se recomienda a la Facultad de Ciencia de la Salud, específicamente a la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma de Ica, deben implementar acciones sociales a nivel nacional, ya que este problema es general, no solo aquí en la región de Puno, por lo tanto, debe aliarse con instituciones gubernamentales para poder reducir lugares clandestinos donde los adolescentes se amanecen jugando juegos y ah mismo empiezan las agresiones entre los adolescentes

**SEGUNDA:** Se recomienda a la Policía Nacional del Perú, implementar vigiliias en lugar donde existe concentración de jóvenes para poder jugar videojuegos, ya que algunos de estos adolescentes, aprovechan en salir en conjunto altas horas de la noche para poderse agredirse físicamente con otros jóvenes.

**TERCERA:** Se recomienda a la Municipalidad Provincial de Puno, debe haber más control en las cabinas de internet que son públicas, ya que, al momento de ejecutar esta investigación, se encontró en altas horas de la noche a niños jugando dota, etc, sin compañía de un adulto, así mismo, estos niños son víctima de agresión verbal de otros adolescentes que están dentro de ese local.

**CUARTA:** Se recomienda a los estudiantes y egresados de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma de Ica, seguir investigando trabajos de tipo cualitativa, investigaciones donde se pueda profundizar el tema de los video juegos y la otra variable agresividad, en particular trabajar más profundidad con la dimensión IRA, ya que hay poca información para rescatar.

**QUINTA:** A los adolescentes, se les recomienda, invertir su tiempo en cosas productivas como en socializar entre ellos, haciendo deporte, leyendo libros, etc, ya que lo videojuegos no siempre es bueno, llevándolos a la agresividad y a la hostilidad.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, C. (2020). *La comunicación familiar y el grado de relación con la agresividad escolar en los estudiantes de la institución educativa secundaria María Auxiliadora, de la Ciudad de Puno, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano, Puno]. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/16991/Acero\\_Acero\\_Cuover.pdf?sequence=1](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/16991/Acero_Acero_Cuover.pdf?sequence=1)
- Apai Orientación psicológica. (2023). Agresividad en la adolescencia. <https://www.apai-psicologos.com/psicologos-adolescentes-valencia/agresividad/>
- Arkin, H., & Colton, R. (1995). *Tablas para estadísticos*. Nueva York: Barnes y Noble.
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO ROJAS TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Troquel S.A.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa "Victoria Vascones Cuvi" del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29513/1/TESIS FINAL - BYRON CATOTA.pdf>
- Charaja, F. (2018). *El MAPIC en la Investigación Científica* (3ra ed.). Puno: Corporación SIRIO EIRL.
- Chingay, C., & Herrera, R. (2021). *Uso de video juegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María - Chota* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello]. <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2015/Tesis 2021 Uso de Video juegos y comportamiento agresivo %281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Choliz, M. (2011). *Programa de prevención de adicciones tecnológicas*. Valencia, Venezuela: Editorial FEPAD.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Colorado, M. & Heraz, Y. (2020). *Relación entre autoestima y agresividad en estudiantes de una institución educativa secundaria de la zona rural de Cajamarca*. [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, Cajamarca, Perú].
- Condori, N., & Mamani, M. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca – 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Ica]. [http://repositorio.autonomaedica.edu.pe/bitstream/autonomaedica/1842/1/Nelida Condori Condori.docx.pdf](http://repositorio.autonomaedica.edu.pe/bitstream/autonomaedica/1842/1/Nelida%20Condori%20Condori.docx.pdf)
- Faya, J., & González, F. (2020). *Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya\\_DLCJAZ-González\\_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45815/Faya_DLCJAZ-González_GFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Guevara, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). México: Mc Graw-Hill.
- Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento* (4.<sup>a</sup> ed.). México: Mc Graw-Hill.
- Lorena, S. (2010). *Indicadores emocionales de agresividad del Test del Dibujo de la Figura Humana de Koppitz en niños, comparando una escuela de un barrio residencial y una*

- de una villa de emergencia* [Tesina de pregrado, Universidad Abierta Interamericana].  
<https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC104094.pdf>
- Marsellach, G. (2006). *Agresividad Infantil. La perspectiva psico-evolutiva de la agresividad*. Departamento de psicología de la educación de la U.C.M.
- Mateo, D. (2019). *Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37905/Mateo\\_BLD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37905/Mateo_BLD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Matos, M. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67610>
- Merma, J. (2020). *Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano, Puno].  
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/17683>
- Millan, M. (2022). *La agresividad y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36876>
- Ministerio de Salud. (2021). *En 50% se ha incrementado la violencia en niños y adolescentes en Lima Metropolitana durante la pandemia*.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/523605-en-50-se-ha-incrementado-la-violencia-en-ninos-y-adolescentes-en-lima-metropolitana-durante-la-pandemia/>
- Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Gaming Habits and Symptoms of Video Game Addiction in Spanish Adolescents. *Behavioral Psychology / Psicología Conductual*, 30(3), 627–639. <https://doi.org/10.51668/bp.8322302n>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Violencia juvenil*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>
- Ortega, R. (2000). *Agresividad y violencia entre iguales*. Madrid: Libros Antonio Machado.

- Palomero, J., & Rosario, M. (2012). La explicación de la agresividad: Diferentes puntos de vista. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* website: <https://aufop.blogspot.com/2012/05/la-explicacion-de-la-agresividad.html>
- Pandia, Y. (2016). *Relación entre la agresividad y la convivencia en el aula en los estudiantes del segundo grado de la IEP 70024 "Laykakota" Puno- 2015* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano. Puno]. <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/3468>
- Pilla, M. (2018). *El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colegio Nacional Miguel Ángel Casares y colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15754/1/T-UCE-0017-SGA-002.pdf>
- Quintana, K., & Miguel, E. (2021). *Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de la carrera de Psicología de una Universidad de Lima Norte, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte, Lima]. [https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/29817/Quintana Prado%2C Kevin Alberto - San Miguel Caceda%2C Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/29817/Quintana%20Kevin%20Alberto%20-%20San%20Miguel%20Caceda%20-%20Erick.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Reyes, Y. (2020). *Agresividad y autoestima en jóvenes gamers del Distrito Metropolitano de Quito* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. [http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24196/1/UCE-FCP-REYES JONATHAN.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24196/1/UCE-FCP-REYES%20JONATHAN.pdf)
- Reynalte, F. (2021). *Adicción a videojuegos y bienestar Psicológico en Estudiantes de Universidades de Lima Metropolitana, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/28317/Tesis.pdf?sequence=1>
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5379560>
- Sáenz, A., & Silva, J. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa pública de la ciudad de Cajamarca - 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2347/TESIS>

FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Salazar, M., Icaza, M., & Alejo, O. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10 (1).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202018000100305](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305)
- Sucasaire, G. (2017). *La agresividad escolar en la Institución Educativa Secundaria Víctor Raúl Haya de la Torre de la ciudad de San Gabán del año 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano. Puno].  
<https://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/6637>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos Colegios Privados de Villa Maria del Triunfo, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú].  
[https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RAQUEL PAOLA VARA SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/558/RAQUEL_PAOLA_VARA_SALAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *IEEE Xplore*, 38(9), 25-32. <https://ieeexplore.ieee.org/document/1510565>

# **ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

**Título:** “Adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023”

**Responsables:** Ian Pool Torpoco Paredes

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?</p> <p><b>Problemas específicos</b> <b>P.E.1:</b> ¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> <b>O.E.1:</b> Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio</p>	<p><b>Hipótesis general</b> <b>H.i:</b> Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>H.0:</b> No existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Adicción a los videojuegos</p> <p><b>Dimensiones:</b> - D.1: Abstinencia - D.2: Abuso y tolerancia - D.3: Problemas asociados a los videojuegos</p>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> Básica</p> <p><b>Nivel:</b> descriptivo</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> No experimental - correlacional – transaccional</p> <p><b>Población:</b> La población de estudio estuvo conformada por 500 adolescentes.</p> <p><b>Muestra:</b></p>

<p>Laykakota de la región de Puno, 2023?</p> <p><b>P.E.2:</b> ¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?</p> <p><b>P.E.3:</b> ¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?</p> <p><b>P.E.4:</b></p>	<p>Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>O.E.2:</b> Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>O.E.3:</b> Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>O.E.4:</b> Determinar la relación entre la adicción a los</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p><b>H.E.1:</b> Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad física en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>H.E.2:</b> Existe directa y relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad verbal en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>H.E.3:</b> Existe relación directa y significativa entre la adicción</p>	<p>- D.4: Dificultad de control</p> <p><b>Variable 2:</b> Agresividad</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p>- D.1: Agresividad física</p> <p>- D.2: Agresividad verbal</p> <p>- D.3: Ira</p> <p>- D.4: Hostilidad</p>	<p>La muestra estuvo compuesta por 217 adolescentes</p> <p><b>Técnica e instrumentos:</b> <b>Técnica:</b> La encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p> <p>Para la variable adicción a los videojuegos: Crónica de 76 – 100 puntos;- Moderada de 51 – 75 puntos; Leve de 26 – 50 puntos; Normal de 0 – 25 puntos.</p> <p>Para la variable agresividad: Alto de 107 – 144 puntos; Regular de 68 – 106 puntos; Bajo de 29 – 67 puntos.</p>
--	---	---	---	---



<p>¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023?</p>	<p>videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p>	<p>a los videojuegos y la ira en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p> <p><b>H.E.4:</b> Existe relación directa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la hostilidad en los adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023.</p>		<p><b>Métodos de análisis de datos</b> Spearman</p>
--	---	--	--	---

## Anexo 2: instrumentos de recolección de datos

### TEST DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

Totalmente en desacuerdo = 0

Un poco en desacuerdo = 1

Neutral = 2

Un poco de acuerdo = 3

Totalmente de acuerdo = 4

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar la videoconsola o el videojuego y no funciona.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					

6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo					

22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Nota: Vara (2018).

## CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1. Completamente Falso para mí
2. Bastante Falso para mí
3. Ni verdadero ni falso para mí
4. Bastante verdadero para mí
5. Completamente verdadero para mí

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.					
4	A veces soy bastante envidioso.					
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente					
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.					

12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible (tranquila).					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis “amigos” me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

Nota: Colorado y Heras (2019).

## Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición

### PARA LA VARIABLE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

#### INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

##### I. DATOS GENERALES

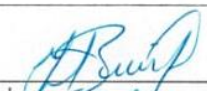
Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023"

Nombre del Experto: FLOR ANGEL BENAVENTE VILCA

##### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

##### III. OBSERVACIONES GENERALES

  
Nombre: FLOR ANGEL BENAVENTE VILCA  
Grado Académico: MAESTRO  
No. DNI: 29353963

Flor A. Benavente V  
PSICOLOGA  
C. Ps. P. 8995

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES


Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023"

Nombre del Experto: Julia Rosalva Escalante Pari

### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

### III. OBSERVACIONES GENERALES

  
Nombre: J. Rosalva Escalante Pari  
Grado Académico: Maestría  
No. DNI: 29318004

J. Rosalva Escalante Pari  
C.P.S. 3260  
HOSPITAL REGIONAL M.N.B.  
PUNO



## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023"

Nombre del Experto: Enzo Nicole Morocco Arapa

### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

### III. OBSERVACIONES GENERALES

<i>Sim Observaciones</i>
--------------------------

Nombre: Enzo Nicole Morocco Arapa  
Grado Académico: Magister  
No. DNI: 76852869

  
Mg. Psic. Enzo Morocco Arapa  
C.Ps.P. 36588

## PARA LA VARIABLE AGRESIVIDAD

### INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES


Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023"

Nombre del Experto: Julia Rosalva Escalante Pari

#### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

#### III. OBSERVACIONES GENERALES

  
Nombre: J. Rosalva Escalante Pari  
Grado Académico: Maestría en I  
No. DNI: 29318007

J. Rosalva Escalante Pari  
C.P.S. 3260  
HOSPITAL REGIONAL M.N.B.  
PUNO

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023"

Nombre del Experto: Enzo Nicole Morocco Arapa

### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

### III. OBSERVACIONES GENERALES

<i>Sim observaciones</i>
--------------------------

Nombre: Enzo Nicole Morocco Arapa  
Grado Académico: Magister  
No. DNI: 76852869

  
Mg. Psic. Enzo Morocco Arapa  
C.Ps.P. 36588

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES


Título de la Investigación: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023"

Nombre del Experto: FLOR ANGEL BENAVENTE UICHA

### II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

### III. OBSERVACIONES GENERALES

  
Nombre: FLOR ANGEL BENAVENTE UICHA  
Grado Académico: MAGISTER  
No. DNI: 29353963

Flor A. Benavente  
PSICOLOGA  
C. Ps P 8995

### Anexo 4: Base de datos

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS																									
	P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10	P.11	P.12	P.13	P.14	P.15	P.16	P.17	P.18	P.19	P.20	P.21	P.22	P.23	P.24	P.25
E.1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	4	1	0	3	1	4	3	4	1	3	3
E.2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2
E.3	4	4	4	2	4	3	4	2	0	1	3	4	4	1	3	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
E.4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	0	0	0	1	1	0	0	1
E.5	1	1	3	1	0	0	1	1	1	2	1	1	2	0	1	1	1	3	3	2	4	2	1	4	3
E.6	3	3	3	3	2	2	1	1	1	4	3	2	3	4	1	4	3	2	1	2	2	2	3	3	3
E.7	2	2	0	2	3	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1
E.8	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	4	2
E.9	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	3
E.10	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1
E.11	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	4	2	4	4	2	4	2
E.12	3	2	2	2	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	2
E.13	4	4	3	1	4	3	4	1	3	3	4	1	4	4	1	2	4	1	1	0	1	0	1	0	1
E.14	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1
E.15	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	4	2	2	3	3	3	3	4	3
E.16	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	3	2	0	0	1	0	1	2	2	2	1	1	1	2	2
E.17	3	2	3	3	2	4	2	1	4	3	4	2	4	2	4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
E.18	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	1	2	2	2
E.19	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	0	2	0	1	0	0
E.20	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	1	3	4	4	4	2
E.21	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.22	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.23	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.24	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.25	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.26	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.27	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.28	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.29	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.30	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.31	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.32	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2
E.33	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	0	0	1	0	1	2	2	1	1	2
E.34	4	2	2	2	2	2	3	4	0	2	0	3	0	3	3	4	2	4	2	2	2	2	1	2	1
E.35	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	4	3
E.36	1	2	3	2	2	3	2	0	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
E.37	4	2	1	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	3	4	2	3	2
E.38	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	3	1	3	2	1	1	1	2	3	3	4	1
E.39	0	1	0	1	0	0	3	1	3	1	0	0	0	2	0	3	1	1	2	3	2	2	1	2	1
E.40	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	3

E.41	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4
E.42	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.43	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.44	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.45	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.46	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.47	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.48	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.49	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.50	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.51	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.52	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.53	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2
E.54	2	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	4	1	0	3	1	4	3	4	1	3	3
E.55	4	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2
E.56	4	4	4	2	4	3	4	2	0	1	3	4	4	1	3	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
E.57	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	0	0	0	1	1	0	0	1
E.58	1	1	3	1	0	0	1	1	1	2	1	1	2	0	1	1	1	3	3	2	4	2	1	4	3
E.59	3	3	3	3	2	2	1	1	1	4	3	2	3	4	1	4	3	2	1	2	2	2	3	3	3
E.60	2	2	0	2	3	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1
E.61	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	4	2
E.62	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	3
E.63	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1
E.64	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	4	2	4	4	2	4	2
E.65	3	2	2	2	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	2
E.66	4	4	3	1	4	3	4	1	3	3	4	1	4	4	1	2	4	1	1	0	1	0	1	0	1
E.67	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1
E.68	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	4	2	2	3	3	3	3	4	3
E.69	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	3	2	0	0	1	0	1	2	2	2	1	1	1	2	2
E.70	3	2	3	3	2	4	2	1	4	3	4	2	4	2	4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
E.71	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	1	2	2	2
E.72	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	0	2	0	1	0	0
E.73	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	1	3	4	4	4	2
E.74	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.75	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.76	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.77	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.78	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.79	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.80	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.81	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.82	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.83	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.84	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.85	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2

E.86	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	0	0	1	0	1	2	2	1	1	2
E.87	4	2	2	2	2	2	3	4	0	2	0	3	0	3	3	4	2	4	2	2	2	2	1	2	1
E.88	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	1	1	2	2	2	4	3	
E.89	1	2	3	2	2	3	2	0	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
E.90	4	2	1	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	3	4	2	3	2
E.91	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	3	1	3	2	1	1	1	2	3	3	4	1
E.92	0	1	0	1	0	0	3	1	3	1	0	0	0	2	0	3	1	1	2	3	2	2	1	2	1
E.93	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	3
E.94	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4
E.95	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.96	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.97	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.98	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.99	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.100	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.101	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.102	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.103	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.104	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.105	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.106	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2
E.107	2	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	4	1	0	3	1	4	3	4	1	3	3
E.108	4	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2
E.109	4	4	4	2	4	3	4	2	0	1	3	4	4	1	3	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
E.110	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	0	0	0	1	1	0	0	1
E.111	1	1	3	1	0	0	1	1	1	2	1	1	2	0	1	1	1	3	3	2	4	2	1	4	3
E.112	3	3	3	3	2	2	1	1	1	4	3	2	3	4	1	4	3	2	1	2	2	2	3	3	3
E.113	2	2	0	2	3	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1
E.114	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	4	2
E.115	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	3
E.116	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1
E.117	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	4	2	4	4	2	4	2
E.118	3	2	2	2	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	2
E.119	4	4	3	1	4	3	4	1	3	3	4	1	4	4	1	2	4	1	1	0	1	0	1	0	1
E.120	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1
E.121	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	4	2	2	3	3	3	3	4	3
E.122	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	3	2	0	0	1	0	1	2	2	2	1	1	1	2	2
E.123	3	2	3	3	2	4	2	1	4	3	4	2	4	2	4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
E.124	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	1	2	2	2

E.12 5	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	0	2	0	1	0	0
E.12 6	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	1	3	4	4	4	2
E.12 7	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.12 8	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.12 9	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.13 0	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.13 1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.13 2	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.13 3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.13 4	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.13 5	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.13 6	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.13 7	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.13 8	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2
E.13 9	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	0	0	1	0	1	2	2	1	1	2
E.14 0	4	2	2	2	2	2	3	4	0	2	0	3	0	3	3	4	2	4	2	2	2	2	1	2	1
E.14 1	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	4	3
E.14 2	1	2	3	2	2	3	2	0	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
E.14 3	4	2	1	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	3	4	2	3	2
E.14 4	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	3	1	3	2	1	1	1	2	3	3	4	1
E.14 5	0	1	0	1	0	0	3	1	3	1	0	0	0	2	0	3	1	1	2	3	2	2	1	2	1
E.14 6	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	3
E.14 7	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4
E.14 8	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.14 9	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.15 0	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.15 1	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.15 2	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.15 3	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.15 4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.15 5	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.15 6	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.15 7	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.15 8	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.15 9	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2
E.16 0	2	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	4	1	0	3	1	4	3	4	1	3	3
E.16 1	4	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2



E.16 2	4	4	4	2	4	3	4	2	0	1	3	4	4	1	3	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
E.16 3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	0	0	0	1	1	0	0	1
E.16 4	1	1	3	1	0	0	1	1	1	2	1	1	2	0	1	1	1	3	3	2	4	2	1	4	3
E.16 5	3	3	3	3	2	2	1	1	1	4	3	2	3	4	1	4	3	2	1	2	2	2	3	3	3
E.16 6	2	2	0	2	3	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1
E.16 7	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	4	2
E.16 8	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	3
E.16 9	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1
E.17 0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	4	2	4	4	2	4	2
E.17 1	3	2	2	2	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	2
E.17 2	4	4	3	1	4	3	4	1	3	3	4	1	4	4	1	2	4	1	1	0	1	0	1	0	1
E.17 3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1
E.17 4	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	4	2	2	3	3	3	3	4	3
E.17 5	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	3	2	0	0	1	0	1	2	2	2	1	1	1	2	2
E.17 6	3	2	3	3	2	4	2	1	4	3	4	2	4	2	4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
E.17 7	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	1	2	2	2
E.17 8	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	0	2	0	1	0	0
E.17 9	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	1	3	4	4	4	2
E.18 0	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.18 1	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.18 2	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.18 3	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.18 4	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.18 5	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.18 6	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.18 7	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.18 8	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.18 9	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.19 0	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.19 1	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2
E.19 2	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	0	0	1	0	1	2	2	1	1	2
E.19 3	4	2	2	2	2	2	3	4	0	2	0	3	0	3	3	4	2	4	2	2	2	2	1	2	1
E.19 4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	4	3
E.19 5	1	2	3	2	2	3	2	0	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
E.19 6	4	2	1	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	3	4	2	3	2
E.19 7	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	3	1	3	2	1	1	1	2	3	3	4	1
E.19 8	0	1	0	1	0	0	3	1	3	1	0	0	0	2	0	3	1	1	2	3	2	2	1	2	1

E.19	9	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	3
E.20	0	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4
E.20	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.20	2	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.20	3	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.20	4	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
E.20	5	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	1	0	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
E.20	6	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3
E.20	7	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	1
E.20	8	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	4	2	4	1
E.20	9	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	1
E.21	0	2	0	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	1	2	4	4	1	2	4	1	1	1	4	2
E.21	1	0	1	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	2	1	2	2	1	3	0	1	2
E.21	2	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2
E.21	3	3	4	2	3	2	2	2	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4
E.21	4	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	4	3	3	3
E.21	5	0	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	0	2
E.21	6	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	4	1	4	3	2	1	2	3	2
E.21	7	3	4	1	4	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2

	AGRESIVIDAD																													
	P. 1	P. 2	P. 3	P. 4	P. 5	P. 6	P. 7	P. 8	P. 9	P. 10	P. 11	P. 12	P. 13	P. 14	P. 15	P. 16	P. 17	P. 18	P. 19	P. 20	P. 21	P. 22	P. 23	P. 24	P. 25	P. 26	P. 27	P. 28	P. 29	
E.1	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	5	2	1
E.2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	5	2	2	2	3	
E.3	4	5	3	5	5	3	5	3	3	5	3	5	3	5	5	3	5	4	5	3	1	2	4	5	5	2	4	4	5	
E.4	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	2	4	5	2	5	4	2	4	3	
E.5	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.6	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	
E.7	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	4	
E.8	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
E.9	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	
E.10	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	
E.11	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	
E.12	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	
E.13	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	2	4	5	2	2	4	5	2	5	5	2	3	2	
E.14	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	

E.15	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5			
E.16	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2	
E.17	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	5	3	3	
E.18	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	
E.19	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	
E.20	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	2	3	4	5	3	5	4	3	2	
E.21	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3	
E.22	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4	
E.23	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	4	4	2	3	
E.24	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	2	4	5	2	5	4	2	4	3	
E.25	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.26	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	
E.27	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1	
E.28	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
E.29	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	
E.30	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	
E.31	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	
E.32	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	1	4	1	
E.33	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	1	3	1	
E.34	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	
E.35	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5	
E.36	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2	
E.37	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	2	3	1	
E.38	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	1	3	1	
E.39	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	
E.40	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5	
E.41	4	5	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4	2	5	4	5	5	2	2	5	5	4	4	3	5	5	2	5	2	
E.42	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	3	
E.43	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	
E.44	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	
E.45	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5	
E.46	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3	
E.47	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4	
E.48	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3
E.49	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	
E.50	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.51	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	
E.52	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	2	3	1
E.53	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4
E.54	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	5	2	1
E.55	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	5	2	2	2	3	
E.56	4	5	3	5	5	3	5	3	3	5	3	5	3	5	5	3	5	4	5	3	1	2	4	5	5	2	1	4	1	
E.57	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	
E.58	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.59	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	

E.60	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1		
E.61	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4		
E.62	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4		
E.63	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3		
E.64	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2		
E.65	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	1	4	1		
E.66	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	2	3	5		
E.67	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3		
E.68	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5		
E.69	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2		
E.70	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	2	3	1		
E.71	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2		
E.72	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3		
E.73	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	1	3	1		
E.74	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3		
E.75	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4		
E.76	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	
E.77	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	1	4	1		
E.78	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2		
E.79	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4		
E.80	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1		
E.81	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	
E.82	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4		
E.83	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3		
E.84	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2		
E.85	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4		
E.86	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	2	3	1		
E.87	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3		
E.88	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5
E.89	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2		
E.90	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	5	3	3		
E.91	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	2	3	1		
E.92	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3		
E.93	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5
E.94	4	5	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4	2	5	4	5	5	2	2	5	5	4	4	3	5	5	2	5	2		
E.95	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	3		
E.96	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2		
E.97	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	
E.98	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5		
E.99	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3		
E.100	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4		
E.101	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	
E.102	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	1	4	1		
E.103	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2		
E.104	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4		

E.105	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	2	3	1			
E.106	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4		
E.107	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	5	2	1		
E.108	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	5	2	2	2	3		
E.109	4	5	3	5	5	3	5	3	3	5	3	5	3	5	5	3	5	4	5	3	1	2	4	5	5	2	4	4	5		
E.110	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	
E.111	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2		
E.112	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4		
E.113	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1		
E.114	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
E.115	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	4	
E.116	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	
E.117	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2		
E.118	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	
E.119	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	2	3	5		
E.120	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	
E.121	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5
E.122	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2	1	2
E.123	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	3	3	
E.124	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	2	
E.125	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3
E.126	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5	5	
E.127	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3	3	
E.128	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4	4	
E.129	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3
E.130	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	1	4	1	1	
E.131	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	
E.132	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	4	
E.133	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1	1	
E.134	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	
E.135	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	4	
E.136	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3
E.137	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	
E.138	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	
E.139	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	2	3	5	5	
E.140	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3
E.141	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5
E.142	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2	1	2
E.143	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	3	3	
E.144	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	2	3	5	5	
E.145	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3
E.146	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5
E.147	4	5	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4	2	5	4	5	5	2	2	5	5	4	4	3	5	5	2	5	2	5	2
E.148	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	1	1	
E.149	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	2

E.150	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3			
E.151	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5	
E.152	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3	
E.153	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4	
E.154	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	4	4	2	3	
E.155	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3
E.156	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.157	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	
E.158	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1	
E.159	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
E.160	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	5	2	1	
E.161	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	5	2	2	2	3	
E.162	4	5	3	5	5	3	5	3	3	5	3	5	3	5	5	3	5	4	5	3	1	2	4	5	5	2	1	4	1	
E.163	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	1	4	1	
E.164	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.165	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	
E.166	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1	
E.167	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
E.168	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	
E.169	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	
E.170	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	
E.171	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	
E.172	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	1	3	1	
E.173	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	
E.174	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5	
E.175	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2	
E.176	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	1	
E.177	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	
E.178	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	
E.179	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5	
E.180	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3	
E.181	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4	
E.182	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	4	4	2	3	
E.183	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	
E.184	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.185	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	
E.186	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	1	3	1	
E.187	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
E.188	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	
E.189	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	
E.190	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	
E.191	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	
E.192	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	1	3	1	
E.193	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	
E.194	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5	

E.195	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	4	3	1	1	2	1	2	
E.196	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	1	
E.197	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	2	5	4	5	2	4	4	5	2	5	5	2	3	5	
E.198	3	3	3	3	4	5	1	3	1	4	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	
E.199	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	5	
E.200	4	5	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4	2	5	4	5	5	2	2	5	5	4	4	3	5	5	2	5	2	
E.201	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	1	3	1	
E.202	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	
E.203	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	
E.204	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5	
E.205	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	5	5	2	3	5	2	2	2	5	3	3	3	2	3	
E.206	1	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	5	4	3	4	
E.207	5	5	4	5	2	4	5	5	5	3	3	5	2	5	4	2	2	3	2	5	3	3	3	3	3	4	4	2	3	
E.208	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	
E.209	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
E.210	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	5	4	3	4	5	2	5	4	
E.211	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	1	3	1	
E.212	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
E.213	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	2	5	4	5	5	2	2	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	
E.214	2	5	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	3	2	5	4	5	3	5	3	2	3	2	
E.215	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	
E.216	1	2	1	1	4	2	4	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	
E.217	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	5	4	3	5

## Anexo 5: Evidencia fotográfica



Leyenda: Los adolescentes recibiendo información y firmando el consentimiento informado



Leyenda: Encuestando a los adolescentes en una cabina de internet.





Leyenda: Encuestando a una adolescente en su domicilio.



Leyenda: Encuestando a una adolescente en su domicilio.

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

"TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023"

**Institución** : Universidad Autónoma de Ica.

**Responsables** : Torpoco Paredes Ian Pool  
Estudiante del programa académico de Psicología

**Objetivo:** Por la presente lo estamos invitando a su menor hijo(a) a participar de la investigación que tiene como finalidad "Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la ciudad de Puno, 2023. Al participar del estudio, su menor hijo(a) deberá resolver un cuestionario de 25 ítems y otro de 29, los cuales serán respondidos de forma anónima.

**Procedimiento:** Si autoriza que su menor hijo(a) participe de este estudio, su hijo(a) deberá responder un cuestionario denominado "Test de adicción a los videojuegos" y "Cuestionario de agresividad", los cuales deberán ser resueltos en un tiempo de 20 minutos.

**Confidencialidad de la información:** El manejo de la información es a través de códigos asignados a cada participante, por ello, las responsables de la investigación garantizan que se respetará el derecho de confidencialidad e identidad de cada uno de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la muestra de estudio.

**Consentimiento:** Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por el/las Investigadoras(es), y autorizo voluntariamente, que mi menor hijo(a) participe/ participar en el estudio indicado, habiéndome informado sobre el propósito de la investigación, así mismo, autorizo la toma de fotos (evidencia fotográfica), durante la resolución del instrumento de recolección de datos.

PUNO, 06 de Mayo, de 2023

Firma:   
Apellidos y nombres: EUTIPA GUISEP DÑA ISABEL  
DNI: 4178044

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

“TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023”

**Institución** : Universidad Autónoma de Ica.

**Responsables** : Torpoco Paredes Ian Pool  
Estudiante del programa académico de Psicología

**Objetivo:** Por la presente lo estamos invitando a su menor hijo(a) a participar de la investigación que tiene como finalidad “Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los adolescentes del barrio Laykakota de la ciudad de Puno, 2023. Al participar del estudio, su menor hijo(a) deberá resolver un cuestionario de 25 ítems y otro de 29, los cuales serán respondidos de forma anónima.

**Procedimiento:** Si autoriza que su menor hijo(a) participe de este estudio, su hijo(a) deberá responder un cuestionario denominado “Test de adicción a los videojuegos” y “Cuestionario de agresividad”, los cuales deberán ser resueltos en un tiempo de 20 minutos.

**Confidencialidad de la información:** El manejo de la información es a través de códigos asignados a cada participante, por ello, las responsables de la investigación garantizan que se respetará el derecho de confidencialidad e identidad de cada uno de los participantes, no mostrándose datos que permitan la identificación de las personas que formaron parte de la muestra de estudio.

**Consentimiento:** Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por el/las Investigadoras(es), y autorizo voluntariamente, que mi menor hijo(a) participe/ participar en el estudio indicado, habiéndome informado sobre el propósito de la investigación, así mismo, autorizo la toma de fotos (evidencia fotográfica), durante la resolución del instrumento de recolección de datos.

PUNO, 02. de Marzo....., de 2023

Firma: 

Apellidos y nombres: Constantina Sulgali Choquehuancá Puma.

DNI: 91.21.84.92.....

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a:

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023"; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 20 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación: Si                      No

Lugar: ..... Puno ..... Fecha: 06.. 1.. 03..... / 2023



---

FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN

NOMBRE: Fernanda  
Isabel Paredes Cotipa

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a:

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023"; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 20 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación:  Sí  No

Lugar: ..... Puno ..... Fecha: 06... /... 03... / 23....



FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN

NOMBRE: Jazmin A. Paredes Cutipa ..

DNI: 60850171

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a:

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023"; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 20 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación:  Sí  No

Lugar: ..... Puno ..... Fecha: 02... 1.. 03... .. 1.. 23...



FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN

NOMBRE: Frank Dikron  
Velez Vilca

## ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a:

En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: "Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes del barrio Laykakota de la región de Puno, 2023"; por eso quisiéramos contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 20 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación:  Sí  No

Lugar: .....Puno..... Fecha: 02.1.23...



FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN

NOMBRE:

Stanyo Yandel  
Cruz Mamani

## TEST DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Nombres y apellidos: Jayro Yandiel Cruz Mamari

Edad: 15 Sexo: M

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

Totalmente en desacuerdo = 0

Un poco en desacuerdo = 1

Neutral = 2

Un poco de acuerdo = 3

Totalmente de acuerdo = 4

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.			X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	X				
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar la videoconsola o el videojuego y no funciona.		X			
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo necesidad de jugar con ellos.		X			
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)		X			
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer			X		
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	X				



8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.		X			
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.				X	
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.				X	
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.			X		
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos			X		
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo				X	
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.			X		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego			X		
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.				X	
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC		X			
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.				X	
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.				X	
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.			X		
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo		X			
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.		X			
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	X				
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo		X			
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.				X	

## TEST DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Nombres y apellidos: Frank Dikron Velez Vilca

Edad: 15 Sexo: M

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

Totalmente en desacuerdo = 0

Un poco en desacuerdo = 1

Neutral = 2

Un poco de acuerdo = 3

Totalmente de acuerdo = 4

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar la videoconsola o el videojuego y no funciona.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo necesidad de jugar con ellos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	X					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.			X			
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.			X			
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	X					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo			X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.				X		
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego			X			
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					X	
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC		X				
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					X	
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.			X			
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					X	
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo			X			
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	X					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	X					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo	X					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.			X			

## CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

Nombres y apellidos: Jaysa Yanelis Cruz Mamari

Edad: 15 Sexo: M

1. Completamente Falso para mí
2. Bastante Falso para mí
3. Ni verdadero ni falso para mí
4. Bastante verdadero para mí
5. Completamente verdadero para mí

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X				
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.		X			
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.			X		
4	A veces soy bastante envidioso.	X				
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	X				
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.			X		
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.			X		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente			X		
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.			X		
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.	X				
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.			X		

12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades		X				
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.			X			
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	X					
15	Soy una persona apacible (tranquila).					X	
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.			X			
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.		X				
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.			X			
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.		X				
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.		X				
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	X					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.				X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					X	
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.			X			
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.				X		
27	He amenazado a gente que conozco.	X					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.				X		
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.		X				

## CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

Nombres y apellidos: Frank Dikron Velez Vilca

Edad: 15 Sexo: M

1. Completamente Falso para mí
2. Bastante Falso para mí
3. Ni verdadero ni falso para mí
4. Bastante verdadero para mí
5. Completamente verdadero para mí

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	X				
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.			X		
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.		X			
4	A veces soy bastante envidioso.	X				
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.			X		
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.			X		
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.			X		
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente				X	
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	X				
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.			X		
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.			X		

12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades				X		
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	X					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.				X		
15	Soy una persona apacible (tranquila).						X
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.				X		
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.				X		
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.	X					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	X					
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	X					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.	X					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.		X				
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.				X		
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona				X		
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.		X				
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.		X				
27	He amenazado a gente que conozco.	X					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.						X
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.				X		

## CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD

Nombres y apellidos: Josmin Alejandra Paredes Cortiza

Edad: 16 Sexo: femenino

1. Completamente Falso para mí
2. Bastante Falso para mí
3. Ni verdadero ni falso para mí
4. Bastante verdadero para mí
5. Completamente verdadero para mí

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	✓				
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.		✓			
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.		✓			
4	A veces soy bastante envidioso.	✓				
5	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.		✓			
6	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.		✓			
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.		✓			
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	✓				
9	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.		✓			
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.		✓			
11	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar.	✓				



12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	✓					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.	✓					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar discutir con ellos.	✓					
15	Soy una persona apacible (tranquila).			✓			
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	✓					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.		✓				
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.		✓				
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.	✓					
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.	✓					
21	Hay gente que me incita a tal punto que llegaremos a pegarnos.	✓					
22	Algunas veces pierdo los estribos sin razón.	✓					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.			✓			
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona			✓			
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.	✓					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	✓					
27	He amenazado a gente que conozco.	✓					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.			✓			
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.	✓					

### TEST DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Nombres y apellidos: Jazmín Alejandra Pereda Cepeda

Edad: 16 Sexo: Femenino

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

Totalmente en desacuerdo = 0

Un poco en desacuerdo = 1

Neutral = 2

Un poco de acuerdo = 3

Totalmente de acuerdo = 4

Nº	ITEMS	RESPUESTA				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.			✓		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	✓				
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar la videoconsola o el videojuego y no funciona.		✓			
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo necesidad de jugar con ellos.	✓				
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)		✓			
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	✓				
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	✓				

8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	✓					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	✓					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	✓					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	✓	✓				
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	✓					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo	✓					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	✓					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego		✓				
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.		✓				
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC	✓					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	✓					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.		✓				
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.		✓				
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	✓					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	✓					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	✓					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo	✓					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	✓					

## TEST DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Nombres y apellidos: Fernanda Isabel Paredes Cuzipa

Edad: 13 Sexo: femenino

Lee las siguientes afirmaciones e indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con ellas, teniendo en consideración el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Teniendo como referencia la siguiente escala de respuestas:

Totalmente en desacuerdo = 0

Un poco en desacuerdo = 1

Neutral = 2

Un poco de acuerdo = 3

Totalmente de acuerdo = 4

N°	ITEMS	RESPUESTA				
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	✓				
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	✓				
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar la videoconsola o el videojuego y no funciona.	✓				
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo necesidad de jugar con ellos.	✓				
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	✓				
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	✓				
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	✓				

0 1 2 3 4 5

		0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	✓				
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	✓				
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	✓				
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	✓				
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	✓				
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo	✓				
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	✓				
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	✓				
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	✓				
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC	✓				
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	✓				
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	✓				
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	✓				
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	✓				
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	✓				
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	✓				
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo	✓				
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	✓				

## Anexo 6: Informe de Turnitin al 28% de similitud

### ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ADOLESCENTES DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA REGIÓN DE PUNO, 2023"

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>19</b> %	<b>22</b> %	<b>3</b> %	<b>11</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>5</b> %
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3</b> %
<b>3</b>	<b>repositorio.autonomadeica.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3</b> %
<b>4</b>	<b>repositorio.upsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3</b> %
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Autónoma de Ica</b> Trabajo del estudiante	<b>2</b> %
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>7</b>	<b>www.dspace.uce.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>8</b>	<b>repositorio.upagu.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %

<b>9</b>	<b>repositorio.uigv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
----------	--	------------

Excluir citas      Apagado      Excluir coincidencias < 1%  
Excluir bibliografía      Activo